SAYI 8
EKİM 1993
K.D.V. Dahil
30.000 TL

AMIGA
DERGİSİ

THE PATRICIAN

14. YÜZYIL AVRUPA'SINDA GEÇEN
HARİKA BİR TİCARETİ OYUNU...



Doğru programlama teknikleri için
ASSEMBLER PRO ... Sayfa 10
Mehmet Naci'nin kaleminden
İNANILMAZ HİKAYELER ... Sayfa 15
İlk kez bir Türk demosu tanıtıyoruz
d.e.m.o. ... Sayfa 22
4 sayfalık bir ziyafet
FRP ... Sayfa 38
OYUNMANYA:
One Step Beyond - Hannibal - Yo!Joe!
Blastar - Crack Does Pay - Blob

ÜCRETSİZ
TÜYOLAR
VE TUZAKLAR
KİTAPÇIĞINIZI
BAYİNİZDEN
İSTEMEYİ
UNUTMAYIN.



Manyetik Paket
Text Paint
LemonWorkbench
SimGen, My Menu
Ed Word, Tetris
Star Buster
08

EN İYİ 50 sizi **Action Replay MK III** sahibi yapıyor.
EN İYİ 50 oyun listelerine en sevdiğiniz oyunları yazın ve gönderin, ayın beğenilen oyunlarını bilin ve büyük hediyeyi götürün !...
Katılmak için gerekli bilgileri 78. sayfada bulabilirsiniz.



F17 CHALLANGE
Team 17 bu sefer de mükemmel bir Formula yarışıyla karşımızda.



SOCCER KID
Futbolun platform oyunlarına bile gireceğini kim bilebilirdi ki !!!

CLAUDIA FANTEZİYİ SEVİYOR.

HAZIR MISIN FANTAZİ KURMAYA?



ÜLKER

AUTO 93 SÜPER OTOMOBİLLER SERİSİ

Çıkartmaları yapıştırın, postalayın kazanın.







Çıkartmalarınızı yapıştıracağınız "Poster Pano"ya sahip değilseniz, 5 adet Auto 93 ambalajını aşağıdaki adrese gönderin "özel baskılı Poster Panoya" sahip olun.

Çıkartmaları tamamlayan ilk 10.000 kişi bu değerli çantaya sahip olacak.



Nasıl Katılacaksınız?
49 değişik çıkartmayı biriktirin yerlerine yapıştırın, aşağıdaki adrese gönderin.
Okulda, sporda, piknikte kullanabileceğiniz ***birinci kalite lüks İmperteks çanta****ya sahip olun.*
Ayrıca:
Çantanızla birlikte 135 gr. kuşe, offset baskılı, laklı ***Auto 93 posteri****de kazanacaksınız.*
Bu poster duvarlarınıza renk katacak...
Çekiliş yok, kura yok!
Acele edin! İlk 10.000 şanslı arasına girin.



Son katılma tarihi 30 Kasım 1993

Postalama adresi: P.K. 30 34472 Aksaray/İSTANBUL

Directory

En iyi oyun yazarlarından mükemmel tanıtımlar, harika oyunlar yine bu sayfalarda. Kaçırmayın !..

OYUNLAR

EN İYİ 50'yi yakalayın, Action Replay MK III'ü KAZANIN

Moda Bilgisayar Sistemleri Ltd. Şti. Adına Sahibi ve Sorumlu Yazı İşleri Müdürü **Celal Hallaç** ▪ Yayın Koordinatörü **Ersen Alptekin** ▪ Grafik Tasarım & Ofset Hazırlık **Ümit Ertek, A. Yağmur Tatay, Turgut Tunçay, Halil Bal** ▪ Kapak Tasarım & Hazırlık **Serdar Yetiş** ▪ Teknik Araştırma **Vedat Hallaç, Tolga Kahraman, Umut Çelenli, Volkan Uçmak, Kıvılcım Hindistan, O. Mithat Olut** ▪ Halkla İlişkiler **Hakan Timurkaynak** ▪ Mali İşler **Ufuk Ertek** ▪ Katkıda Bulunanlar **Gonca Güreken, Melih Rona, Alex Bos** ▪ Ankara Temsilcisi **Can Yalçın** ▪ İzmir Temsilcisi **Yavuz Öztaşan** ▪ Film Çıkışı **Perka A.Ş.** ▪ Renkayrımı **Ağaçkakan Ltd. Şti.** ▪ Baskı **Şedele Matbaacılık** ▪ **Sektör Dışı Reklam Rezervasyon** Betül Erdoğan, Nazmiye Beşe : 0212 - 257 43 43 ▪ **Sektör İçi Reklam Rezervasyon** Hakan Timurkaynak : 0216 - 349 96 35 ▪ **Yönetim Yeri** Dr. Esat Işık Cad. Şifa Sk. No.: 14 D.: 2 Telefon : 0216 - 349 96 35 Fax : 0216 - 349 97 26 ▪ **Yazışma Adresleri** P.K. : 41 81311 Bahariye / İstanbul, P.K. :148 - 06660 Küçükesat / Ankara

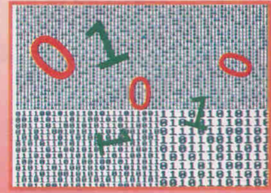
İlan İndeksi



Ayın en taze oyunu **The Patrician**, harika bir ticaret oyunu.



One Step Beyond sizi bir adımdaha ileri götürecek



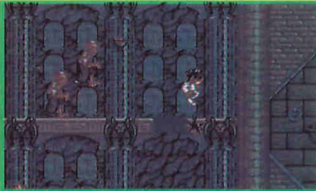
AssamblerPro ile uyumlu programlamanın yolları... Sayfa 10



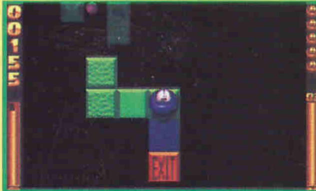
Hmmm, Hannibal? Aaa, **Hannibal** ! Eh, fena sayılmaz...



Team 17 son hızla devam ediyor. İşte son ürünleri **F17.**



YO!JOE! platform meraklılarını ekrana davet ediyor.



Şimdiye kadar çıkmış en değişik 3D platform oyunu; **BLOB**



SOCCER KID'e bayılacak, saatlerce oynayacaksınız.



Sonunda sıkı bir shoot'em up çıktı. CORE'dan **BLASTAR** ...

ARKA KAPI

Striker - Chase HQ II
Honda Racing - Street Fighter II
Arabian Nights - Dune II
Afterburner - Amazing Spiderman
Atomic Robokid - Shadow Dancer
Thunderblade - Defender of the Crown - Prince of Persia
After the War - Logical - Crazy Cars 3 - Rotor - Fast Eddie
Super Cars - Karete Kid II
Populous - Fast Food - European Football Champ. - Frenetic
Astro Marine Corps - Baal
Dogs of War - Dragon Ninja - Brat
Battle Isle 93 - Heagar
Hudson Hawk - Gooblins - Goal
Dragon's Lair - E-Swat
Arkanoid-Revenge of Doh
New Zealand Story
Battle Squadron - Nevermind

Sorular-Sorunlar devam ediyor.

MANYETİK PAKET

Text Paint
LemonWorkbench
SimGen, My Menu
Ed Word Tetris
Star Buster

Editör'den

AMIGA'dan hepinize merhaba,

Bu sayı batacağız, şimdi battık diye dalga geçe geçe sekizinci sayıyı ettik. Bu güne kadar dergimizin içeriğini oturtabilmek, siz oyun delilerine en iyi oyunları iletebilmek için bağlantıları kurmak ve dergimizi geliştirebilmek için uğraştık durduk. Bu arada en büyük hedefimiz sizlere en ucuz yoldan dergi sağlamaktı. Çok geçmeden bunu pek mümkün olmadığını anladık, çünkü ülkemizin ağır şartlarında kaliteden ödün vermeden ucuza birşeyler maletmenin imkansız olduğunu öğrendik. Sizlerin en iyiye layık olduğuna karar verip kalitemizden vaz geçemedik ve tabii bunun bedeli de kapaktaki fiyat ile ortaya çıktı. Bu şartlarla bu kalitede bir derginin (arkasında kocaman bir kuruluş olmadan) ucuza satılamayacağını bizler de öğrenmiş bulunuyoruz. Ancak, bunun yanı sıra her geçen gün size yeni hizmetlerle ulaşabilmek için elimizden geleni yapıyoruz. Tüm okuyucularımıza bir müjdemiz var, çokyakında ilk BBS (Bülten Sistemi) destekli ***AMIGA*** dergisi oluyoruz. Şu anda son hızla süren çalışmalarımız sizlere yepyeni olanaklar tanıyacak, yeni kapılar açacak. Evinizden modeminiz ile bizlere ulaşabilecek, BBS'imizde verdiğimiz servislerden yararlanabileceksiniz. Bu konuda detaylı açıklamalarımızıbekleyin. Ayrıca önümüzdeki aylarda yeni hizmetlerimiz de olacak, ama bütün sürprizleri harcamaya niyetimiz yok, bekleyin...

Umarım bu ayki ücretsiz kitabımızı beğenmişsinizdir. Çünkü bundan sonra bu kitaplardan bol bol alacaksınız. Her ay olmasa da, çeşitli alanlarda bilgilerimiz derleyip sizlere sunacağız. Bunları da bekleyin...

Bu ay beğenilen köşelerimize biraz daha fazla sayfa ayırdık. Ancak sevgili ***ALO AMIGA***'mız bir sayılık tatile çıktığı için bizlerle beraber olamadı. Bir de anket hazırladık. Hepinizden cevap bekliyoruz. Mutlaka yazın, çünkü bunlar için de sürprizlerimiz var.

Hadi, artık derginizin tadını çıkarın...

CELAL HALLAÇ

Interlace

Haberler, Yeni Ürünler, Son Gelişmeler...

COMMODORE'DAN YENİ WORKBENCH VE KICKSTART



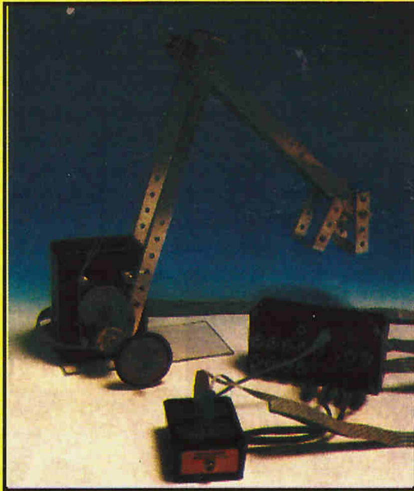
Artık test aşamasından çıkan Workbench 3.1 ve Kickstart 3.1'in özellikleri ve ne zaman piyasaya sürüleceği kesinleşti.

Yeni Workbench ve Kickstart A1200 için çıkacak olan CD-ROM ile birlikte bu yıl sonunda çıkacak. Yeni versiyonun Kickstart chip'i ve Workbench 3.1 disketlerinden oluştuğu bildirildi.

Bu yeni Workbench'te tam 12-bit desteği, HAM8 grafiklerinden doğru printer çıktısı alınabilmesi ve yeniden düzenlenen Postscript driver'ı sayesinde grafiklerin postscript çıktılarının düzgün alınabilmesi gibi geliştirilmiş printer desteği var. Yeni Workbench'de ayrıca Hewlett Packard'ın 550C Inkjet yazıcısı için de destek bulunuyor.

Çıkacak olan A1200 CD-ROM sürücüsünü kullanabilmek için yeni Workbench'i mutlaka edinmeniz gerektiği de bildiriliyor.

Commodore yeni Workbench'e yeni çıkaracağı 1940 ve 1942 adlı monitörler için de sürücü koymayı unutmamış. Bu arada yeni Workbench'in en önemli özelliği ise A500+ ve üstü bütün makinalarda çalışabilmesi. Commodore Sistem Programları Bölüm başkanı Dr.Alan Havermos'a göre bunun yapılmasındaki amaç makinanın bütün modellerinde aynı işletim sisteminin çalışması böylece firmayı da rahatlatacak bir standardlaşmaya gidilmesi. Commodore kesin tarihi açıklamasa da yeni Workbench'in CD-ROM sürücüsü ile birlikte bu yılın sonunda piyasaya çıkması bekleniyor.



ROBOT ARM

Bütün bilim-kurgu filmlerinde robot modeller vardır. Hatta okadar uzağa da gitmeye gerek yok, bugün büyük bir fabrikanın üretim hattına girdiğinizde ilk karşılaşacağınız şeylerden biri de bir robottur. Her iyi robotun arkasında da bir bilgisayar vardır. Switchsoft'un yeni robot kitinin arkasındaki bilgisayar da Amiga. Bu robot, cisimleri tutabiliyor, kaldırabiliyor, biryere götürüp bırakabiliyor. Belki kulağa çok fazla birşeymiş gibi gelmeyebilir, ancak robotların temel sistemi buna dayanır. Ayrıca, bunu kullanan bilgisayarın masanızdaki Amiga olması da oldukça hoş. Ayrıca bu robot bir başlangıç, bunun geliştirilememesi için herhangi bir sebep yok. Amiga için bu tür çalışmaların olması oldukça sevindirici, ancak malesef, yine bu ürün ülkemizde (şimdilik) yok. İlgilenenler için firmanın İngiltere telefon numarası: 44-325-464423

MICROGRAPH COLORBURST



Bu yeni ürüne bakarken bir deja vu yaşayabilirsiniz, fakat bu yeni ürünün, simsiyah olması dışında, AlfaColor ile herhangi bir ilgisi yok. Bu gibi birçok HandScanner olduğunu kabul ediyoruz. AlfaData dışında, Genious, Datel gibi markaları da saymak mümkün. Gerçi Micrograph ülkemize biraz yabancı, daha önce pek ürününü görmedik, ama yine de elimize geçen bu haberi yayınlamak istedik çünkü bu kara canavar AGA chip-set'i limitlerine kadar kullanıyor!

Paketin içinde olanlara gelince, Amiga'ya besleme problemleri yaratmamak için paralel port'a takılan bir interface üzerinden besleme ünitesi var, programlar ise, ColourKit ve Micrograph OCR jr (Optik karakter tanımlayıcı). OCR ile taradığınız metinleri resim formundan yazı formuna geçirebiliyorsunuz. ColourKit ise taranan resmi istenen AGA moduna çeviriyor. 400 dpi'ye kadar tarayabilen bu cici ürün malesef yüksek renk modlarında 200 dpi gibi bir kısıtlama getiriyor.

Amatör kullanıcılara yönelik ilk A1200 hardware'ini de tanıtmış olduk. Bu tür ürünlerle ilgilenenlere duyurulur. Tabii şimdilik ülkemizde bulunmaması, bu karaböceği ancak yurtdışından getirterek edinebileceğiniz anlamına geliyor. İlgilenenler için İngiltere'deki firmanın telefon numarası: 44-81-3651102

SAÇ SAÇA BENZEMEZ!

Kimi saç yağlıdır, kimi saç kuru. Bazıları saçını boyatır, perma yaptırır, bazıları sık yıkar. Saçı ince telli olanların ihtiyacı farklıdır, kepek sorunu olanların farklı. Çocuk saçının da tıpkı diğer saç tipleri gibi kendine özgü ihtiyaçları vardır.

Amerika'da ve Türkiye'de 2'si 1 arada şampuanlar içinde 1 numara olan **Rejoice** saçın tipine, durumuna ve dokusal özelliklerine göre 6 ayrı çeşit sunar.

Rejoice'un 6 çeşidinden size uygun olanı seçin, yumuşacık ve ahenkle dans eden saçlara zahmetsizce siz de kavuşun.

Rejoice'la yıkayın, çıkın.



Rejoice Wash & Go Normal/Yağlı Saçlara
Normal ve yağlı saç tipleri için ideal temizliği ve bakımı sağlar.

Rejoice Wash & Go Sık Yıkanan Saçlara
Hafif şampuanı ve saç kremiyle, sık yıkanan saçlar için idealdir.

Rejoice Wash & Go Kuru/Boyalı/Permalı Saçlara
Kuru, permalı ya da boyalı saçlara gerekli olan esnekliği verir, yıpranmasını önler.

Rejoice Wash & Go İnce Telli Saçlara Dolgun Görünüm
Saça dolgun bir görünüm kazandırır, kolay şekil almasını sağlar.

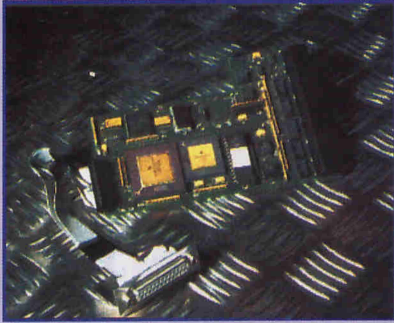
Rejoice Wash & Go Kepeğe Karşı Etkili
Düzenli kullanıldığında kepek sorununu kesin olarak çözer.

Rejoice Wash & Go Çocuklar İçin
ocuk saçının, gözler yanmadan, z ve yumuşacık olmasını sağlar, taranırken dolaşmasını önler.



Yumuşacık ve ahenkle dans eden saçlar.
Rejoice Yıka ve Çık.

CSA 12 Gauge 030/50 MHz A1200 HIZLANDIRICI !



Daha hızlı bir işlemci takmak, Amiga'nın programlarını daha rahat ve hassas çalıştırmasına yarayacaktır. İşte CSA'nın yeni (ve ilk) hızlandırıcı kartı bu işi büyük bir başarı ile hallediyor. Tam hız çalışan bir 50 MHz 68030 işlemci kullanan hızlandırıcı kart ayrıca 32 MB'a kadar genişleme sağlayan bir de Ram soketi bulunduruyor. CPU (işlemci) ile aynı hazda olması gereken bir FPU (matematik işlemcisi) için ise yer bırakılmış ve istenirse takılabiliyor. Tabii bu özellikler (hızlı olması dışında) size çok üstün gelmeyebilir. Ancak bu kartın üzerinde bir de SCSI kontrol ünitesi bulunuyor. Bir kablo ile A1200'ün arkasındaki kapağa takılan ve 26-pin konektör ile dışarı açılan sisteme 7 ayrı sürücü takılabiliyor. Bunların arasında taşınabilir kayıt ortamları, Flatbed plotter'lar, hard diskler, Stream tape'ler ve niceleri yer almakta. Bütün bu donanımlar gerekli ayarlamalar yapılıpsisteme dahil edildiğinde mükemmel sonuç veriyor. Özellikle bizim gibi hard diskleri yiyip bitirenler için harika bir çözüm! Ayrıca ful 50 MHz'lik CPU hızı da pek gözardı edilemez.

CUHELA

Hemen "Bu da ne?" demeyin, belki başlık size garip gelebilir ama bu yeni bir yerli oyun. Oyun piyasasında bu kadar uğraş olması ne kadar sevindirici değil mi? Peki nasıl birşey bu CUHELA? Hmm, bir bakalım, en kolay yolu benzer oyunlardan yola çıkarak size anlatmak. Aslında bu oyunu çok ama çok yakından tanıyorsunuz. Bu tipin ilk örneği ***Prince of Persia***, kahraman prensin prensesi kurtarmaya çalıştığı hareketli bir oyun. İkincisi ise, bir bilgisayar oyuncusunun bilmemesine imkan olmayan ***Another World***.

Gelin oyunun kahramanı ile tanışalım. Adı Obetra ve gezegeninde binlerce insanı kırıp geçiren bulaşıcı hastalık onu çok üzmektedir. Obetra bu konuda birşeyler yapmaya kararlıdır. İşte tam bu sırada biz devreye girer ve ona elimizden geldiğince yardım ederiz. Evet, görevimiz Obetra'yı başka bir gezegene götürüp oradan bu hastalığın aşısını bulmak ve geri dönmek.

Bu oyunun grafikleri Mehmet Koraş'a programı da Cihan Güleç'e ait ve program grubu olarak kullandıkları isim **Yavuz**. Oyunu merak edenlerin ise biraz daha beklemesi gerekiyor çünkü oyunun ancak yarısı hazırlanabilmiş. Mehmet ile Cihan'ın tahminlerine göre oyun önümüzdeki sekiz ay içinde tamamlanacak. YAVUZ grubu oyunlarını yurt dışında pazarlamayı amaçlıyor, ancak yerli firmalardan da iyi bir teklif alabileceklerinden eminiz.

Onlarla irtibat kurmak isteyenler için :

Mehmet Koraş :
Zembilli Mah. 730 sok.
43. Evler No:10 70200
KARAMAN Tel: 338-212 1927
Cihan Güleç :
Siyaser Mah. Çakıllık sok.
No:9 70200
KARAMAN Tel: 338-212 2962



PROBE ELEKTRONİK ve GÖZTEPE HOBBY CENTER BİRLEŞTİ

Probe Elektronik Marmara Bölgesi yetkili servisi olduktan sonra iş potansiyelinin artmasından dolayı Hobby Center ile birleşti, her türlü software hizmeti de vermeye başladı.

Hobby Center'dan Hakkı Pektaş bundan böyle hizmetlerine Yazıcıoğlu işhanı 2.kat no:37'de Probe Elektronik ile beraber devam edecek.

AMIGA Dergisi çalışanları olarak her iki firmaya da başarılarının devamını diliyoruz.

BİR REDOX DAHA

Yakından tanıdığımız, software alanlarında da çalışmaları olan firmalarımızdan, **Redox Bilgisayar**, Ebuzziya Cad. Taşevler Sok. No:2/1 Bakırköy/İst. adresinde yeni bir hizmet merkezi daha açtı. Yerini bulmak çok kolay; Duru sürücü kursunun hemen altında. Telefonları ise **543 11 10**. Sakın uğramadan geçmeyin...



UMUT TARLALARI İKİNCİ BASKIDA!

Özgür Özul tarafından yazılan ve Siliconworx - Flash Bilg. işbirliği ile piyasaya sürülen ***Umut Tarlaları*** adlı çiftçilik sümulasyonu iki ay içinde ilk baskısını bitirdi ikinci baskıya başladı. Yardımlarından dolayı ***AMIGA Dergisi***'ne çok teşekkür eden SCW-Flash, birinci baskısının en çok sattığı bayilerin bir listesini sizlere sunmamızı istedi.

Buyrun size en çok satan ***Umut Tarlaları*** bayileri:

İSTANBUL Kadıköy Pink Computer, Probe Elektronik, Laçin Bilg., Peken Bilg., Joy Bilg., Ars Elektronik, Buket Bilg., Süer Elektronik **Suadiye** UFO Bilg., Ömür Bilg., Warner Home Video, Suadiye Comp. Centre, Fantasy Computer, Artokel Elektronik **Göztepe** Mikom Bilg. **Çengelköy** Erdoğanlar Bilg. **Şişli** Desen Bilg., Flamingo Bilg., Tet Bilg. **Nişantaşı** Tesla Bilg., Abacus Bilg., Nişantaşı Amiga Center, Virüs Bilg., Opera Music Shop **Beşiktaş** Show Computer, Kamer Bilg., Beşiktaş Bilg. **Etiler** Show Computer, MCM Computer **Levent** Alfa Bilg. **Bakırköy** Boğaziçi Bilg., SKY Bilg., BİL-TEK Bilg. Osam Bilg. **Ataköy** Galleria MCM **Gültepe** Datakeys Bilg. **Gayrettepe** Levent Bilg., Anka Bilg. **Karaköy** Trone Bilg., Akar Bilg. **Fındıkzade** Elif Bilg. **Tophane** Asoft

ANKARA Nokta - **TRABZON** Window Bilg.
İZMİR Atlan Bilg. - **ANTAYA** Show Bilg.
SAMSUN Fansoft

Genel Dağıtım: Flash Bilgisyar, Kocamansur sok. Kemal Han 67/13 Şişli İstanbul. Tel: 231 57 68 - 225 94 41

AVRUPA BU TELEVİZYONU İZLİYOR

Türk elektronik sanayiinin lideri Vestel'in ürettiği televizyon cihazlarının % 50'si Avrupa'ya ihraç ediliyor. Almanya, Avusturya, Fransa, İngiltere, İspanya, İsviçre, İtalya, Portekiz, Vestel teknolojisine güveniyor, Vestel'i izliyor.

Siz de Avrupa'nın seçtiği markayı, Vestel'i seçin.

VESTEL

Size Vestel Yakışır!



VESTEL
VESTEL TÜKETİCİ DANIŞMA MERKEZİ
980 01 40 76 • 980 01 40 77
TÜRKİYE'NİN HER YERİNDEN ÜCRETSİZ ARAYABİLİRSİNİZ

CHIPIE

1967'de Fransa'da KALİTE ve TUHAFLIK sloganlarıyla kendine özgü bir jean markası olarak ortaya çıkan ve zamanla tek başına bir moda akımı haline gelen Chipie, oldukça geniş bir yaş grubunu kapsayan ürün yelpazesiyle; 1990 yılından bu yana Gençler Giyim Sanayi'nin distribütörlüğü altında Türkiye'deki pazara girdi.

Chipie, İstanbul Nişantaşı ve (Ekim'den itibaren) Etiler Akmerkez'deki Chipie mağazalarında, Çiftehavuzlar, Pangaltı ve Adana Plato Boutique'lerde Chipie severlere ulaşıyor. Mutlaka sizin de beğeneceğiniz birşeyler olduğundan eminiz.





KIŞ GELDİ, GELİYOR DERKEN...

TIFFANY-TOMATO 93-94 sonbahar kış koleksiyonunu Türkiye ve yurtdışındaki mağazalarında iki ayı aşkın süredir sergilemekte. Kış koleksiyonu ana teması çok çeşitli renkleri bütünlüğüyle sağlanan jakarlı shetland trikolar. Oduncu olarak adlandırılan ipliği boyalı ekoseli gömlekler ise %100 Cotton olmasının yanı sıra kolları kapitoneli Nylon kombinasyonları ile ceket gibi kullanılabiliyor. Diğer yandan su geçirmez, kaplamalı Doudoun Nylon montlar, kaplamalı Cotton kabanlar, etnik desen Flanel kabanlar, yelekler çeşitli seçenekler oluşturuyor. Dikkati çeken diğer gruplar Basic Lambswool, Jakarlı Cotton polo yaka T-Shirt, Gabardin, Chabrey ve kadife gömlekler ile aksesuarlar.



L.C. WAİKİKİ

YENİLİKÇİ ÇİZGİSİNİ SÜRDÜRÜYOR

Dünyaca tanınmış Fransız genç giyim zinciri L.C. Waikiki, yenilikçi çizgideki Sonbahar/Kış kreasyonlarını bayilerine yönelik bir defile ile tanıttı.

30 Ağustos 1993 Pazartesi günü, Swissotel Fuji Balo Salonu'nda sergilenen Sonbahar/Kış koleksiyonunun tanıtımında, büyük ve çocuk olmak üzere toplam 60 manken görev aldı. Sıcak renklerin hakim olduğu L.C. Waikiki'nin sembolü haline gelen baskılı-apikeli spor giyisiler, 12 sahnelik şovlar halinde 500'ün üzerinde bayi ve geniş bir izleyici grubunun beğenisine sunuldu. Genel olarak arkadaşlık, sportmenlik ve neşe temalarını işleyen L.C. Waikiki'nin başındaki L.C. kısaltması, Fransızca "Les Coins", "arkadaşlar" anlamına geliyor. Neşeli ve canlı olan maymunu maskot seçen L.C. Waikiki, renklerindeki canlılığı da Amerika'daki Waikiki plajlarından almakta.



İTALYA'DAN

"SAX APPEAL" sloganıyla İtalya'da çok iyi tanınan SAX, bugün İtalyan ayakkabısı kalitesi, dizaynı, sağlamlık ve rahatlığını yansıtan modelleri ile 93-94 KIŞ sezonunda Türkiye'de.

Üstün kaliteli derisi, sağlam ve estetik taban yapısı ile genç yaşamın bir parçası olan SAX, 60'ı aşkın modeli ile İtalyan modasını ülkemize taşıyor.



ŞİMDİ GÜNEŞİN ALTINDA YENİ BİR ŞEY VAR.



Lipton Ice Tea... Buzlu çay. Güneşli yaz günleri için yepyeni bir içecek... Çayın eşsiz lezzeti, artık buzla birlikte!
Lipton Ice Tea, uluslararası Lipton uzmanlığının en yeni ürünü. Çayıyla, limonuyla, tamamen doğal malzemelerden üretilmiş nefis bir tat. Lipton'dan harika bir yaz fikri... İster tek kişilik kutuda, ister aile boyu ambalajda... Artık, çayı yaz sıcağında serinlemek, hararet gidermek için içeceksiniz.

Lipton Ice Tea. Yeni, doğal, sağlıklı ferahlık...
Evet, şimdi güneşin altında yeni bir çay var.

Nasıl içeceksiniz?
Bardağınıza buz atın ve üzerine Lipton Ice Tea'yi dökün.
İşte hepsi bu kadar. Keyifle için.



İ Y İ   F İ K İ R

ASSEMBLER PRO

Programlarınız Tüm Amiga Modellerinde çalışsın.

Herkese merhaba. Bu yazıda assembler uygulamalarında çok zorluk çıkaran bir konuyu ele alacağım. O da yazılan programın farklı konfigürasyonlarda çalışmaması, kısaca UYUMSUZLUK.

Uyumsuzluk, birden fazla sebepten oluşabilir. Şimdi bu sebeplere sırayla değinmeye çalışacağım.

1. Sabit Adresler Üzerinde Çalışmayın.

Birçoğumuz Assembler'a başlarken grafik başlangıç adresi olarak $60000, $70000 gibi sabit adresleri alırız, sonra da bu adresten itibaren belirli bir hafıza bloğunu siler ve üstünde grafik işlemleri yaparız. İyidir, hoştur ve o anda Seka'nızda çalışmaktadır. Fakat bu aslında iyi birşey değildir çünkü gözümüze kestirdiğimiz bu sabit adres her zaman boş olmayabilir. Arkada çalışan başka herhangi bir programın çalışma alanını ya da daha kötüsü farklı bir konfigürasyonda, sisteme ait bellek alanını değiştiriyor olabiliriz.

Sabit adresleme metoduyla yazdığımız programın iki şansı vardır: Ya çalışacak ve çıktığı zaman sistemi göçertecek ya da şansa boş adresi taban aldığı için düzgün çalışıp işi bittiğinde normal bir şekilde sisteme dönecektir. Fakat ikincisi çoğunlukla olmaz ya da Murphy kurallarına uyarak, üç-dört ay adam gibi çalıştıktan sonra ara sıra guru vermeye başlar. Hele hele programınızın başka programlarla birlikte kardeş kardeş multitask etmesini düşünüyorsanız, sabit adreslemeyi hepten unutmanız gerekecek, çünkü multitask bir ortamda sabit tek bir adresi değiştirmek bile öldürücü etki yapabilir. En iyi ihtimalle 2.0 ve üstü bir sistemde çalışıyorsunuzdur ve sistem problemli alanı diğer programlardan izole etmeyi başarabilir. En kötü ihtimalle, gene 2.0 ve üstü sistemle çalışıyorsunuzdur, ama sistemin kendi yapılarını alt üst etmişsinizdir. Dolayısıyla, doğrudan sevgili gurumuzla karşılaşırsınız.

O zaman yapılması gereken şey, kullanacağınız kadar hafızayı sistemden istemektir. Bu gerçekten çok hoş birşeydir çünkü sistem zaten istediğiniz kadar hafızaya sahipse bunu size seve seve verecek ve başka programların sizin hafızanıza bulaşmasını -tabii ki sistemle uyumlu çalışanların- önleyecektir. Peki nasıl hafıza istenir?

Bu iş için ROM'da bulunan AllocMem() fonksiyonunu kullanacağız. Öncelikle istediğimiz hafızayı byte cinsinden D0 registerine yazmalıyız. Sonra da ne tür bir hafıza istediğimizi belirtmeliyiz. Bunun için bir takım değerler vermem gerekiyor. Şimdi sıralayacağım özellikler içinden hangileri istediğiniz hafıza tipine karşılık geliyorsa, o özelliğe ait rakamı bir kenara yazın ve sonra kenara yazdığınız tüm rakamları toplayıp D1 adresine yazın. Ve ardından ofseti -198 olan bu fonksiyona dallanın. (Nasıl yapacağını bilemeyenler için biraz aşağıda kısa bir uygulama örneği var.)

MEMF_CHIP: İstediğiniz hafızanın Chip RAM'den seçilmesini sağlar. Custom Chip'ler sadece Chip RAM'e erişebilirler. Copperlist, görüntü alanı, sprite bilgileri, müzik sample'ları vs. Hepsi Chip RAM'de bulunmalıdır.

Bu özelliğe ait değer $02'dir.

MEMF_FAST: Chip RAM dışında kalan, genişletilebilir hafıza tipi. Fast RAM'e sadece CPU eriştiği için buradaki programlar Chip RAM'de yer alanlara oranla daha hızlı çalışacaktır.(Bunun için bu tip hafızaya FAST MEM adı verilir.) Bu özellikte hafızaya ait değer $04'dür.

MEMF_PUBLIC: Elde ettiğiniz hafızanın başka bir yere oynatılmamasını sağlar. Şu anki sistemler zaten ayrılan hafızaları bir yerden diğerine taşımıyorlar, fakat siz yine de ileriki bir sistemde hafızanızın yerinden oynatılmasını istemiyorsanız bu bellek tipini isteyin. Değeri $01.

MEMF_CLEAR: Size verilen hafıza bloğunun önce temizlenip, sonra verilmesini sağlar. Eğer hafızayı grafik alanı için kullanmak istiyorsanız bu faydalı olur, çünkü bu hafıza parçasında zırva şeyler varsa ekrana yansıyacaktır. Bu fonksiyon, sizi bir temizleme rutininden kurtarır. Değeri $10000.

NOT: Eğer Chip ve Fast seçeneklerini de açmışsanız, sistem öncelikle Fast memory arar. Bulamadığı zaman ise, Chip memory'yi araştırır.

Aşağıda kısa bir örnek program bulabilirsiniz. Amaç, $5000 byte'lık Chip RAM alanını sistemden istemek ve sistem bu alanı bize veremezse insan gibi programı terketmek. İyice inceleyin. Sizin, bu tür bir programı kendi rutinlerinize ekleyebilecek kadar bilginizin olduğunu varsayıyorum.

```
        lea 4.w,a6
        move.l #$5000,d0      ; hafıza miktarı
        move.l #$10002,d1     ; $10000+$02 (sil+chip)
        jsr -198(a6)          ; hafızamızı istiyoruz
        cmp.l #0,d0
        beq.s END             ; eğer istediğimiz türden
                              ; bir hafıza yoksa
                              ; END label'lı adrese git.

ok: ...                       ; rutinimiz buradan başlar..
                              ; D0'da bize ait hafızanın
                              ; başlangıç adresi var
  END: rts
```

Artık tüm işlemlerinizi sabit bir adrese göre yapabilirsiniz, o adres de size D0'ın içinde verildi. D0 ile size verilen bu değeri bir taban değer olarak alıp, hafıza ile ilgili tüm işlemlerinizi bu adresten itibaren kullanın.

Bazılarınızın aklına şu soru gelebilir. Önceden $70000, $60000 gibi adresleri copperlist'imize yazmak kolaydı. Çünkü değerlerin ne olduğunu biliyorduk ve bu adresi WORD'lere ayırıp gerekli adreslere yazıyorduk. Örnek:

```
    copperlist:     dc.w $00e0,$0006,$00e2,$0000
                    ...
```

Ama şimdi sistemden alacağımız hafıza her seferinde farklı olacak. Her seferinde değişen bir değeri Copperlist'e nasıl yazabilirim?

Aslında soru yanıtıyla birlikte geliyor. Değeri elde ettikten sonra, onu Copperlist'e yazacak bir rutin yazmalısınız. Mesela, hafızayı Allocate ettikten sonra onu BASE adında bir longword'e attınız diyelim. Aynı zamanda 2 bitplane'iniz var ve her bir bitplane $2800 bayt yer kaplıyor. Siz de grafik hafızası olarak allocate ettiğiniz hafızadan itibaren $2800*2 bayt'ı grafik hafızası olarak kullanmak istiyorsunuz. Yapmanız gereken şey, şöyle birşey..

```
        ...

setbplpointers:

        move.l base,d1
        move.w d1,copperlist+6
        swap d1
        move.w d1,copperlist+2
        swap d1

        add.l #$2800,d1
        move.w d1,copperlist+14
        swap d1
        move.w d1,copperlist+10
        rts

copperlist:
        dc.w $00e0,$0000,$00e2,$0000
        dc.w $00e4,$0000,$00e6,$0000
        dc.w $0100,$2200
        ...
        dc.w $ffff,$fffe
```

Aynı şekilde, grafik işlemlerinizde kullanacağınız taban adresi de BASE adlı adresten alıp, gerekli ofseti üzerine ekleyerek kullanmalısınız. Göründüğü kadar da zor değil.. Umarım bunu anlamışsınızdır. Sırada ikinci uyumsuzluğumuz var..

2. Kendini Değiştiren Kod Tekniğini Kullanmayın.

Aslında şimdi anlatacağımı bazılarınız yapmıyor olabilirler. Yine de yazılan kodun cache hafızalı çiplerde (68020/030/040) çalışmamasının en büyük sebeplerinden biri kendini değiştiren kod yazmak. Peki nedir bu ??


Brava & Bravo
SAX®
TÜRKIYE TEMSILCISI VEPA

Mesela bir sinüs tablonuz var ve bu sinüs tablosundan devamlı ardışık değerler alıyorsunuz, sonra tablonun başına dönüp tekrar aynı değerleri alıyorsunuz ve bu böyle gidiyor.. Benim ilk bulduğum çözüm şu olmuştu:

```
doit:     lea sine,a0              ; problemli yer burası.
          cmp.b #$ff,(a0)
          bne.s nowrap
          move.l #sine,doit+2      ; sakatlığı yaratan
                                   ; satır, no:1
          bra.s doit

nowrap:   ...
          add.l #1,doit+2          ; sakatlığı yaratan
                                   ; satır, no:2
          rts

sine:     dc.b 1,2,3,4,5,6,6,7,7,7,6,6,5,4,3,2,1
          dc.b $ff
```

Dikkat ettiyseniz, rutin kendi üzerinde değişiklikler yapıyor (move.l #sine,doit+2 ve add.l #1,doit+2). Peki ama bunun ne gibi bir dezavantajı olabilir ki??

Bu teknik, 68000'de çalışır. Fakat yanıltıcıdır, çünkü cache hafızalı işlemcilerde büyük bir sorun yaratır. Cache hafızanın bir tanımını yapmanın tam zamanı. Çoğunuz biliyorsunuz, işlemci işlediği komutları hafızadan teker teker alır. Fakat hafızaya erişmek işlemci için zaman alan bir olaydır, çünkü hafıza birden fazla chip tarafından paylaşılmaktadır (Chip RAM'den bahsediyorum), fakat bu paylaşımın bir sıra içerisinde olması gerekir. Bir sıra içinde olması demek de İŞLEMCİNİN BEKLEMESİ anlamına gelir. Günümüzde işlemcilerde aranan en önemli özellik hız olduğuna göre, hafızaya erişimin daha az zamanda gerçekleşmesini sağlamak gerekecektir. Bunu da nasıl sağlarız diye düşünen mühendisler, işlemciye sadece kendisinin kullanacağı küçük bir hafıza ekleyince daha hızlı işlemcilerimiz ortaya çıkmış. İşlemci, belli bir kurala göre işlettiği komutları kendi içinde yer alan belleğe alır. Daha sonra, program içinde kendi belleğine attığı komutlara erişmesi gerekirse belleğe erişmekle hiç uğraşmaz, doğrudan doğruya kendi belleğinde yer alan komutu işleme sokar. Bu sayede Fast RAM'de yer alan bir komuttan bile hızlı çalışır komutunuz. Fakat, yapısı gereği, Cache'li sistemler en çok döngülerde etkin olabiliyorlar. Örneğin, 68020'de yazılan bir ekran silme rutini, tamamıyla cache'e sığdığı zaman blitter'dan hızlı çalışabilir. İşte cache hafızalı chiplerin hikayesi de bu.

Şimdi bizi esas ilgilendiren ufak bir ayrıntıyı açığa kavuşturalım. Komutun kendisi üzerinde bir işlem yaptığınızda, 68000 komutları bilgisayarın hafızasından aldığı için normal çalışır. Buna karşılık, 68020 gibi cache'li bir CPU, bu değişikliği bellekte yapacak fakat cache'e attığı komutu aynen koruyacaktır. Sizin değiştirdiğinizi sandığınız komuta tekrar erişilince, bellekteki değiştirilmiş komut yerine cache'in içindeki çağrılacaktır. Bunun sonucunda programınız ya hatalı çalışacak ya da hepten göçecektir. Öyleyse neymiş? Kendini değiştiren kod yazılmazmış! Tamam..

Size bir de deminki rutinin cache hafızalı işlemciler için yazılmış bir versiyonunu vereyim.

```
doit:     lea      sine,a0
          move.l   ofset,d0
          move.b   (a0,d0.l),d1
          cmp.b    #$ff,d1
          bne.s    nowrap
          moveq.l  #0,ofset
          bra.s    doit

nowrap:   ...
          addq.l #1,ofset
          rts

sine:     dc.b 1,2,3,4,5,6,6,7,7,7,6,6,5,4,3,2,1
          dc.b $ff
even
ofset:    dc.l 0
```

3. Zamanlamalarınızı İşlemci Döngüleri İle Yapmayın.

Bir işleme girişmeden önce biraz beklemek için kullanılan en eski (ve en uyumsuz) yöntem, bir döngü kurup, 0'dan yüksek bir sayıya kadar saymaktır. Bu işlem, CPU hızıyla doğru orantılı şekilde bir zamanlama yaratır. Biliyorsunuz, bilmem kaç satırdır değişen işlemcilerden bahsediyorum. Meretler her seferinde daha da hızlanıyorlar. Peki ama durum böyleyken siz zavallı 68000 işlemcinizde dediğiniz bekletme döngüsünün bir 68040'da aynı hızda çalışmasını nasıl beklersiniz??

Hemen umutsuzluğa kapılmayın. Bu zamanlama işini sizin yerinize halledebilen bir zamanlayıcı zaten var. CIA çipi, birçok saate sahiptir. İstediğiniz hızda darbe üretir ve tabii ki HER AMIGA'da aynı sonucu verir.

Bu iş için size yine bir sistem fonksiyonu önereceğim. DOS LIBRARY'de bulunan Delay() fonksiyonu işinizi görür. Delay(), tek bir değer ister sizden. Bu değer, beklemek istediğiniz sürenin 50 katıdır. Aşağıda, bu komutu kullanmak için programa eklemeniz gereken rutini vereceğim. Bu rutin, Dos library'yi açar ve Delay() fonksiyonu yardımıyla üç saniye bekler. Rutinimiz bekleme süresini D1'e yerleştirdikten sonra DosBase'in 198 bayt gerisindeki Delay rutinini çağırmaktan başka bir işlem yapmıyor:

```
Bekler: move.l 4.w,a6
        lea    DosName,a1
        jsr    -408(a6)       ; Dos Library'yi aç.
        cmp.l  #0,d0
        beq.s  END
        move.l d0,a6          ; DosBase'i a6'ya al.
        move.l #150,d1        ; Bekleme süresi 3 saniye
        jsr    -198(a6)       ; Delay()

        ...     buraya rutinlerinizi yerleştirin

        move.l a6,a1
        move.l 4.w,a6
        jsr    -414(a6)       ; Dos Library'yi kapat.
END:    rts
```

Bekletmeleri sağlıklı yapmanın bir yolu da raster taramalarını kontrol ederek bekletme döngüleri yazmaktır. Raster taraması için kısa bir tanım yapmak istiyorum. Bilgisayarınızın görüntü çipi, görüntü birimine saniyede 50 video görüntüsü yollar. Bu 50 karenin her birine biz 1 frame diyoruz. Aynı zamanda, her frame, ekrana bir sıra içerisinde gönderilir. Yani ekrana çıkacak görüntü yukarıdan aşağıya doğru satır satır taranarak gelir. Biz de o anda kaçıncı satırın tarandığını $dff006 adresinden öğrenebiliriz. Bir frame içerisinde bu adres sadece bir kez $40 ve sadece bir kez $ff olacaktır. Bu ikisinin kontrolü sağlandığında 1 frame taranmış demektir (yani saniyenin 1/50'si). Böylesi bir kontrolü 50 * istenen saniye kadar yaparsanız tüm Amiga'larda eşit zamanda bekleyen bir rutin yazmış olursunuz. Olayın tam açıklık kazanabilmesi için örnek bir rutin...

```
        move.l #[50*10]-1,d6     ; 10 saniye
                                 ; beklenecek

test1:  cmp.b #$40,$dff006       ; frame'in yukarı
                                 ; kısımı tarandı mı?
        bne.s test1
test2:  cmp.b #$ff,$dff006       ; frame'in aşağı
                                 ; kısmı tarandı mı?
        bne.s test2

        dbra d6,test1

        rts
```

NOT: Aslında $40 ve $ff, video taramasının uç noktaları değildir, fakat bu değerler her frame içinde sadece 1 kez set edildiği için kullanılır. Bu iki değer arasındaki herhangi iki değer de aynı işi görecektir.

Yalnız bu uygulamada dikkat etmeniz gereken bir nokta var. Multitask ortamlarda çalışmasını düşündüğünüz rutinleriniz için bunu yapmayın. Hatta ve hatta işlemcinin zamanını yiyecek herhangi bir döngü bile açmayın. Bu gibi durumlarda saydırma işini sisteme bırakmanız gerekecek.

Eğer hayalgücünüzü zorlarsanız, başka uyumsuzluklar da yaratabilirsiniz. Fakat temel olan uyumsuzluk sebepleri bunlar. Lütfen artık uyumlu birşeyler çıkaralım. Demolarınızın Amiga 1200 ve 4000'lerde çalışmasını istiyorsanız ve Assembler kullanmakta kararlıysanız bunlara dikkat edin. Yine de bu yazı yeterli olmadıysa ve yardıma ihtiyacınız varsa hiç çekinmeden probleminizi bir mektupla uzun uzun anlatın ve aşağıdaki adrese postalayın.

***AMIGA* DERGİSİ P.K.41 81311 Bahariye - İSTANBUL**

Umut Oğuz Çelenli

34

See those new Air Force Max™ shoes? Yeah, you do.

just do it.

NIKE

just do it.

AIR

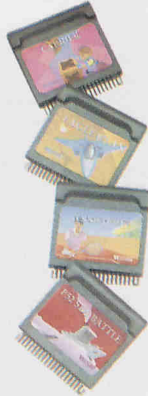
just do it.

TÜRKİYE TEMSİLCİSİ VEPA

SUPERVISION™

CEBİNİZDEKİ DÜNYA !





- Dev LCD ekran
- 25600 pixel çözünürlük
- Stereo ses
- DC jak girişi
- Değişebilir kartuşlar
- İki oyuncu bağlantısı
- TV interface
- Katlanabilir ekran

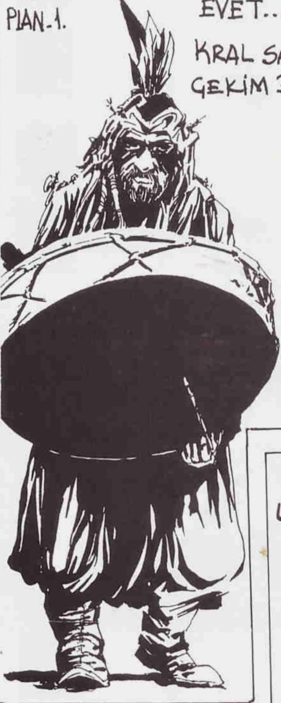
BENZERLERİYLE KARIŞTIRMAYIN, BİZİ ARAYIN.

İNANILMAZ FİYAT

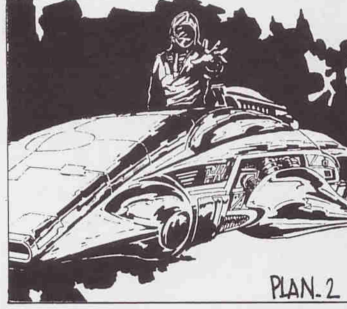
Genel Dağıtım: Sena Ltd. Co.
Tel : 512 54 90 (4 Hat)
Fax: 513 16 33

İNANILMAZ HİKAYELER

Yazan ve Çizen
Mehmet Naci Dedeal



SAHNE KEHANETLERİ BİL.
DİREN DAVULCUNUN ÇEKİM
LERİ İLE BAŞLAR.
KRAL UZAYLILARIN GE.
LİŞİNİ BEKLEMEKTEDİR.
YABANCI GELİR VE ...

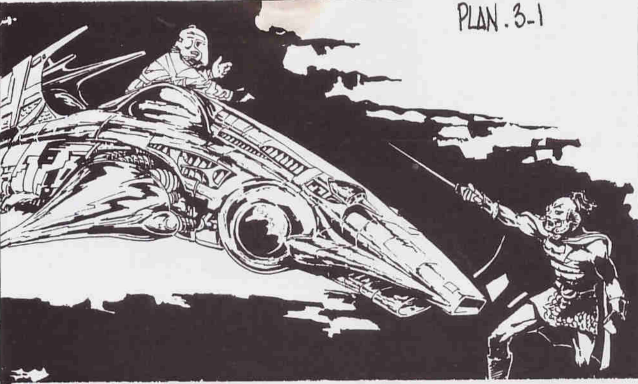




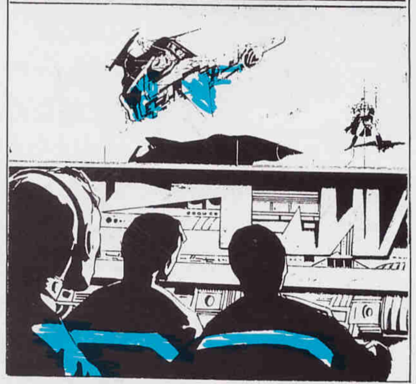
TARTIŞMAYA BAŞLAR
LAR. KRAL ŞİMDİ
VE GELECEKTE
TOPRAKLARINI RAHATSIZ EDECEK HERKEZİ
LANETLEMEKTEDİR. KILICI ÖLÜM SAÇAN
BİR YILDIZ GİBİ SONSUZA DEK PARLAYACAK
VE CAN ALACAKTIR. NEFRETLE HALKINI
RAHATSIZ EDENLERİ LANETLER
VE KILICINI FIRLATIR ......

HARİKASINIZ..
BU GÜNLÜK YETER.. STOP

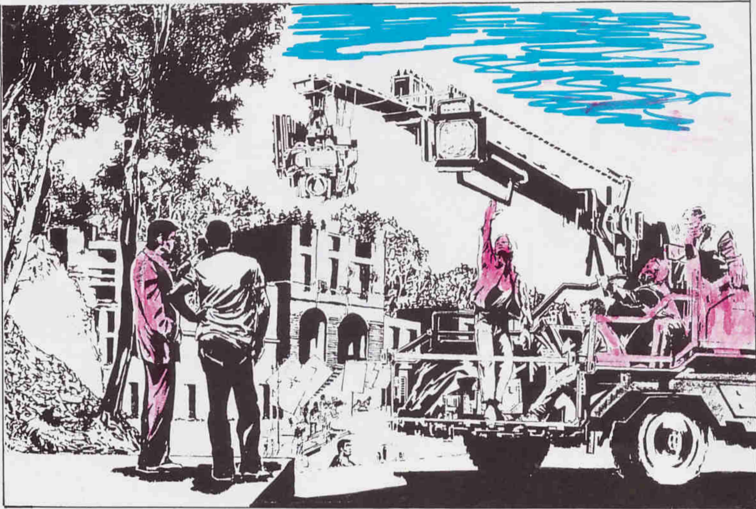






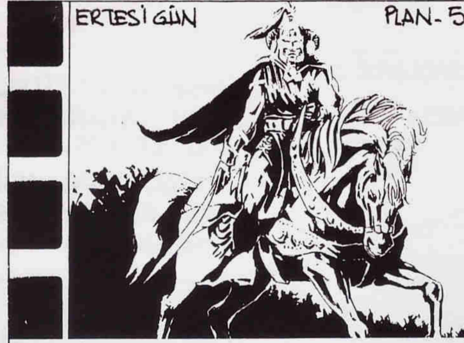


ÇEKİM EKİBİ ERTESİ GÜNE HAZIRLANIRKEN, BİR YANDAN DA KEHANETİ
DÜŞÜNMEKTEDİR. ÇÜNKÜ ÇEKİMLER OLAYLARIN YAŞANDIĞI
SANILAN TOPRAKLARDA YAPILMAKTADIR.
NE KADAR İNANILMAZ GÖRÜNSEDE,
KEHANET YÜREKLERİNİN BİR KÖŞE-
SİNE KORKUYU YERLEŞTİRMİŞTİR.
HUZURSUZ BİR GECE BAŞLAR.








ERTESİ GÜN
PLAN-5


PLAN-6
PLAN.7


EVET.... KRALIMIZDA HAZIR..! KAMERALAR...! MOTOR..!
VE KAMERALAR ÇALIŞIR. KANLI KATLİAM IN HER ANI BELGELENİR.


PLAN-8

"DAHA SONRA YAŞANANLAR ANLATILAMAZ. ÖLÜM KANA SUSAMIŞ KRAL'IN KILICI İLE BÜTÜN EKİBE ULAŞTI ÇIĞLIKLAR ve İNLEMELER YERİNİ ÖLÜM SESSİZLİĞİNE TERKETTİ ÇEKİM EKİBİNDEN KİMSE SAĞ KALMAMIŞTI. TEK SAĞ KALAN KRAL ROLÜNÜ OYNAYAN OYUNCU İDİ ve KAMERALARIN SESİ.


PLAN-9


PLAN-10
HEY. BU NE GÜRÜLTÜ..?


TANRIM..! OLAMAZ....!

KİMSE ONA İNANMADI. ÇEKİMLERDEKİ KRALI O SANDILAR. DELİRMESEYDİ İDAM EDECEKLERDİ...." KAMERA STOP..!



Tüm Manyetik Paket bağımlılarına merhaba. Bu ay da bir disket dolusu işe yaramaz (!) programla karşınızdayız. Fakat bu ayın Manyetik Paket'i, önceki aylara ait olanlardan biraz farklı. Hayır, diskte bu ay da sadece yasal programlar yer alıyor. Manyetik Paket'i başkalarına da hazırlattırmadım. Bu ayki Manyetik Paket'in farkı, içinde yer alan iki programın Türkiye sınırları içinde yaşayan bir programcıya ait olması. Bu programları yazan Hayrettin Yıldız, şimdiye kadar Manyetik Paket'e program vermiş ilk Türk programcısı. Uzun zamandır Manyetik Paket'te yer almasını istediğiniz ve işe yarayacağını düşündüğünüz programları bana yollamanızı istiyordum. Fakat şimdiye kadar yollanan tek program olan Joystick test programını, sizlerin işine yaramayacağını düşündüğüm için Manyetik Paket'e almamıştım. Bu sayıda yer alan iki harika oyunu yazan Hayrettin Yıldız'a tebriklerimi iletirim.

Bunların dışında, Manyetik Paket eskiden bildiğiniz gibi. Bu ayın seçilmiş programları şunlar: Text Paint, Lemon Workbench, Tetris, Star Buster, Sim Gen, My Menu ve Ed Word. Bunlar arasında benim en çok beğendiğim, shareware bir text editörü olan Ed Word. Bir çok okuyucu iyi bir editörün eksikliğinden yakınıyordu (Hayır Ersen, bunun seninle alakası yok!). Ed Word birçok kullanıcının hayatını kolaylaştıracak gibi görünüyor.

Bakalım bu programlar ne işe yarıyorlar.

1.Text Paint:

Ultimate Computer Arts: Oliver Wagner, (C) 1990, Shareware: $15/DM20

Bu ayın Acil Servis mektuplarını okurken, bir okurun ASCII ekranları hazırlayıp, çalışabilir bir program halinde diske kaydetme isteği gözüme çarptı. Eski olmasına rağmen, Text Paint bu arkadaşımızın isteğini - ve fazlasını- karşılayabilecek bir program.

Text paint yardımıyla 4 ya da 8 renkli yazı ekranları hazırlayıp, bunları TYPE'la basılabilecek ANSI dosyaları, ya da çalıştırılabilecek CLI modülleri halinde diske kaydedebiliyorsunuz. Programı kullanarak, ekrana renkli yazı yazmaktan başka, bu yazıların arkasına karakter boyunda kutucuklarla (piksel demeye utandım) resimler, çizgiler ya da kutular çizebiliyorsunuz. Text Paint'in en çok hoşuma giden tarafı, bu kutucuklarla yazıların birbirinden bağımsız olması. Yani, önce menünüzün yer alacağı kutuyu çizip, bu kutunun içini istediğiniz gibi boyadıktan sonra, çizmiş olduğunuz arkaplana zarar vermeden istediğiniz renkte yazıyı kutunun içine yazabiliyorsunuz. Hatta standart bir menü arkaplanı hazırlayıp bunu diske kaydedebilirsiniz. Daha sonra, hazırladığınız bir utility paketine menü koymak istediğinizde bu arkaplanı yükleyip üzerine pakette yer alan programların listesini yazabilirsiniz.

Bu kadar karmaşık işlemlerle uğraşmak istemiyorsanız, sadece istediğiniz yazıyı yazıp bu yazıyı CLI modülü olarak kaydetmeniz mümkün. Böylece çalıştığında ekrana yazı yazan bir program yaratabilrsiniz.

Program menü elemanları açısından oldukça zengin. Onun için bir an önce anlatmaya başlasam iyi olur.

PROJECT:

New: O anki ekranı temizler ve yeni bir projeye başlamanızı sağlar.

Load File: Daha önceden kaydedilmiş bir ekranı yükler.

Save Screen: Hazırlanmış olan ekranı Load File ile yüklenebilecek şekilde kaydeder.

Save ANSI File: Hazırladığınız ekranı type komutu ile ekrana basılabilecek şekilde kaydeder. ANSI dosyalarını da Load File ile yükleyebilirsiniz.

Save CLI Module: Hazırlanmış olan ekranı çalıştırılabilir bir program olarak kaydeder. CLI module dosyalarını da Load File ile yükleyebilirsiniz.



MP menüsü Text Paint'le hazırlansa böyle olurdu herhalde.

Output:

Full Window: Programın çıktısının, CLI penceresinin tamamını (çerçeveler dahil) kullanmasını sağlar. Yalnız bu modu açtığınız zaman kaydettiğiniz ekranlar, CLI penceresinin kenarlarını siler.

CLS: Hazırladığınız ekran CLI penceresinde gösterilmeden önce pencere temizlenir.

Cut Off: Eğer hazırladığınızyazı tam ekran değilse, ve bu mod seçiliyse, kaydedilen modül, içinde yazı bulunan son satıra kadar olan kısmı gösterecektir. Eğer bu mod seçili değilse tüm ekran CLI penceresine basılır.

CR-NL: Hazırlanan ekranın PC'de de sağlam görünebilmesi için, her satırın sonuna sadece LF (Line Feed-$0A) karakterini değil, bir de CR (Carriage Return-$0D) karakterini koyar. Amiga sadece LF bulunan dosyaları hatasız gösterebiliyor, fakat PC, her satırın sonunda hem CR, hem de LF bulunmasını istiyor.

Invisible End: Hazırlamış olduğunuz ekran gösterildikten sonra gelecek olan CLI mesajının arkaplanla aynı renk olması sağlanır. Bu sayede mesaj görünmez olur.

MODE:

Text: Arkaplana dokunmadan, seçilen renkle yazı yazmak için bu mod kullanılır.

Draw: Seçilen arkaplan rengiyle, mouse'u kullanarak istediğiniz gibi çizim yapmanızı sağlar.

Rectangle: Arkaplan rengiyle, içi boş dikdörtgenler çizmenizi sağlar.

Box: Arkaplan rengiyle, içi dolu dikdörtgenler çizmenizi sağlar.

Line: Arkaplan rengiyle, istediğiniz açıda doğrular çizmenizi sağlar.

FGPEN: Text modunda yazacağınız yazının rengini bu menünün elemanlarından seçersiniz.

BGPEN: Diğer modlarda kullanılacak arkaplan rengini bu menünün elemanları ile belirlersiniz.

TEXTSTYLE:

Underline: Yazının altı çizili çıkmasını sağlar.

Bold: Yazının ekstra kalın çıkmasını sağlar.

Italic: Yazının sağa eğik çıkmasını sağlar.

Normal: Yukarıdaki modlar teker teker seçilmek zorunda değildir. Önce Underline, sonra da Bold seçerseniz, yazılar kalın ve altı çizili olarak görülür. Normal yazı yazabilmek için ise bu elemanı seçmelisiniz.

MISC:

Color Palette: xcolor.library yardımıyla, renklerin ayarlanabilmesini sağlar.

Save Palette: Daha sonra kullanabilmesi için paleti "S:TextPaint.Palette" adı altında diske kaydeder.

Set Palette:

Reload: "S:TextPaint.Palette" dosyasından paleti yükler.

Grab WB Map: O anda Workbench'in kullandığı paleti alır.

Default WB Map: Standart Workbench paletini alır.

Default ANSI Map: ANSI standartlarına uygun sekiz renklik paleti alır.

Redraw Screen: Ekranı yeniden çizer.

Help: Kullanabileceğiniz bazı tuşların listesini verir.

4 Colors: Normal Workbench 4 renk olduğu için, çalışma ekranını 4 renge indirir. Bu işlemin geri dönüşü yoktur. Yani tekrar 8 renge çıkamazsınız.

FILTER:

Reset Foreground: Tüm yazılmış olan yazının rengini 1. renge çevirir.

Reset Background: Tüm arkaplan rengini sıfırıncı renge çevirir.

Reset Style: Tüm yazıları normale çevirir.

Reset All: Üstteki üç işlemi birden yapar.

2.LemonWorkbench:

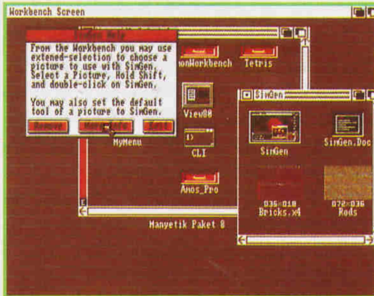
Heiko Lange, Ocak '93, FreeWare

Bu program sadece Lemmings hayranları için yazılmış şirin bir oyuncak. Programı çalıştırdıktan sonra Workbench ekranınız Lemming'ler tarafından istila ediliyor. Bu ufak yaratıklar pencerelerinizin üzerinde yürüyor, kenarından tırmanıyor. Yapacak hiç bir şeyleri kalmadığı zamanlarda ise, kendilerini boşluğa bırakıyor ve şemsiyelerini açıyorlar. Workbench ekranına geçtiğinizde tanıdık yüzler görmek istiyorsanız bu program çok hoşunuza gidecek.

3.SimGen:

Gregg Tavares, 1989, FreeWare

Kickstart 1.3'de Workbench ekranının arkasına iki ya da dört renkten oluşan resimler koymak için kullanılabilecek en hızlı programla karşı karşıyasınız.



SimGen kullanarak şık bir Workbench'e sahip olabilirsiniz.

İki ya da dört renklik bir resmi DPaint'le çizip kaydettiğinizde, ikonuyla birlikte kaydedilir. Bu resmi SimGen'de kullanabilmek için tüm yapmanız gereken, ikonun üzerinde bir kere klikleyip, Workbench menülerinden "Info"yu seçmek. Eğer bilgisayarınızı açtığınız diskin "libs:" directory'sinde "info.library" bulunuyorsa, bir pencere açılacak, ve seçilen ikonla ilgili bir çok bilgi burada yer alacaktır. Resmi SimGen'e eklemek için, "Default Tool" yazısının yanındaki kutucuğa "SimGen" yazın ve Save ile bu işlemi bitirin. Resmi Simgen'le aynı directory'ye koyarsanız, resmin ikonu üzerinde iki kere kliklediğinizde Workbench ekranının arkasına bu resim yerleştirilecektir.

Eğer arkaplanı Manyetik Paket'te verdiğim örnekler gibi, kendini tekrarlayan bir desenle kaplamak isterseniz, biraz daha fazla iş yapmalısınız. Deminki gibi Default Tool'u SimGen yaptıktan sonra, Save etmeden önce aşağıdan ADD'e basıp, yandaki kutucuğa "TILE=" yazıp RETURN'e basmalısınız. Artık resminiz ekranın sol üst köşesinden başlayarak kendini tekrarlayacaktır. Eğer TILE=10,20 yazarsanız, resminiz 10,20 koordinatından başlayarak kendini tekrar edecektir.

4.My Menu:

Darin Johnson, Public Domain

Diskinizde ya da hard diskinizde yer alan programlara erişmek çok zamanınızı alıyorsa, ya da bütün o directory'lere girdikten sonra bir programı çalıştırmaktan sıkıldıysanız, My Menu tam size göre bir program.

My Menu'nün yaptığı iş, S: directory'sinde yer alan bir konfigürasyan dosyasında yer alan direktiflere uyarak, Workbench'e ait olan menüye elemanlar eklemek. Bu program sayesinde, istediğiniz programı çalıştırmak için sadece sağ tuşa basmanız, ve gerekli menü elemanını seçmeniz yeterli.

Manyetik paketin S: directory'sinde bu ayın programlarını çalıştırmak için kullanılabilecek bir örnek "mymenu.conf" dosyası bulunuyor. MyMenu'yü Workbench'den ya da CLI'dan çalıştırdığınızda "s:mymenu.conf" okunuyor, yorumlanıyor ve istenen elemanlar Workbench menüsüne ekleniyor.

ÖNEMLİ: My Menu'yü başka bir diske çekmek istediğiniz zaman üç dosyayı çekmelisiniz:

1) MyMenu.
2) L:MyMenu-Handler.
3) S:MyMenu.conf.

Eğer L: directory'sinde mymenu-handler'a rastlanmazsa, MyMenu'nün çalıştırıldığı directory'ye bakılıyor. Programın doğru çalışması için bu üç dosyaya da gerek var.

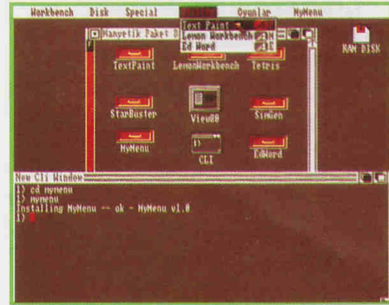
İşin en önemli kısmı mymenu.conf dosyasını doğru yazmak. Eğer dosyada bir hata varsa, programı Workbench'den çalıştırınca menüler görünmüyor. Eğer programı CLI'dan çalıştırırsanız, mymenu.conf'da bir hata bulunduğu size söyleniyor.

Gelelim mymenu.conf dosyasını nasıl yaratacağınıza:

Mymenu.conf dosyası, mymenu'nün anlayabileceği iki komuttan oluşuyor. COLOR n komutu, bu komuttan sonra tanımlanacak olan menü elemanlarının rengini Workbench'in n. rengine çeviriyor. Kullanılmadığı zaman elemanlar 2. renk olan siyah'la tanımlanır. Menü elemanlarını tanımlamak için kullanılan MENU komutu ise biraz karışık, ve bir kaç örnek üzerinde çalışma gerektiriyor. Normalde şu şekilde kullanılır:

MENU [<Menü Harfi>] Menü Menü_elemanı [Menü_alt_elemanı] I Komut tanımı

Köşeli parantezler ([]) içine yazılan parametreleri yazmayabilirsiniz. Menü elemanının sağ amiga tuşu ve bir harfe basılarak da çalıştırılabilmesini istiyorsanız, MENU'den hemen sonra < ve > arasına harfi



MyMenu'nün nasıl çalıştırıldığını ve neler yapabildiğini görüyorsunuz.

yazmalısınız (MENU <A> gibi). Menu yerine, sağ tuşa basınca ekranın üstünde görünmesini istediğiniz menü başlığını (Oyunlar, Utilityler gibi) yazın. Örnek konfigürasyonda da görebileceğiniz gibi, Workbench'e birden fazla menü başlığı eklemeniz mümkün. Menü_elemanı yerine programı çalıştıracak ya da alt manü açacak olan menü elemanının adını yazın (Tetris ya da "zeka oyunları" gibi). Eğer programın bir alt menüden çalıştırılmasını istiyorsanız, son olarak bir de alt menü adı yazmalısınız (Menü_alt_elemanı yerine). Buraya kadar olan kısımda sadece bir programı çalıştırmak için Workbench'e eklenecek olan menü elemanlarını tanımladık. Eğer Menü adlarından ya da menü elemanlarından biri boşluk içeriyorsa (Star Wars gibi) bu eleman tırnak içinde yazmalısınız (MENU <S> Oyunlar "Shoot em up" "Star Wars" şeklinde).

Bundan sonra, "|" karakterini basmalı, ve programın ne şekilde çalıştırılacağınıve nerede bulunacağını girmelisiniz. İlk olarak programın Workbench'den mi yoksa CLI'dan mı çağrılmış gibi çalıştırılması gerektiğini belirlemelisiniz. Bunun için "I"'den sonra "WB" ya da "CLI" yazmalısınız. Daha sonra da programın açık adresini eklemeniz gerekli.

Şimdi Workbench'e tek bir menü içinde iki program ekleyen konfigürasyon dosyasını inceleyelim:

Örnek 1:

Color 1

MENU Utilities "Disk Master" I WB "DF0:DM/Disk Master"

MENU Utilities DMouse "DMouse Başlat" I CLI c:DMouse

MENU Utilities DMouse "DMouse Bitir" I CLI c:DMouse quit

Yukarıdaki örnekte Workbench menüsüne Utilities adlı bir menü ekleniyor. Bu menünün iki elemanı var: Disk Master ve DMouse. Disk Master'ı seçtiğiniz zaman Disk Master çalıştırılıyor Mouse'u DMouse'un üzerine getirdiğiniz zaman ise ikili bir alt menü açılıyor:

DMouse Başlat ve DMouse Bitir.

Örnek 2:

Color 1

MENU Utilities "Disk Master" I WB "DF0:DM/Disk Master"

MENU Utilities DMouse "DMouse Başlat" I CLI c:DMouse

MENU Utilities DMouse "DMouse Bitir" | CLI c:DMouse quit
Color 3
MENU <Q> MyMenu "MyMenu Quit" | CLI c:MyMenu Quit

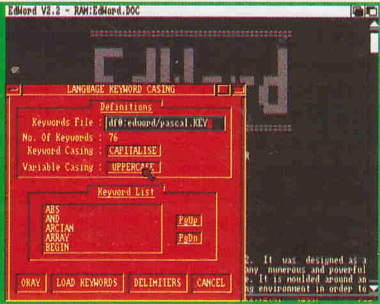
Bu örnekte, Workbench'e iki menü ekleniyor. Birincisi ilk örnekteki menü. İkincisi ise MyMenü'den çıkmanızı sağlıyor ve Workbench ekranının 3. rengi olan turuncu ile yazılmış. Eğer sağ Amiga tuşuyla birlikte Q'a basarsanız, bu eleman seçilmiş gibi işlem yapılıyor.

Eğer My Menu'yü ikinci kez parametresiz çalıştırırsanız, config dosyası tekrar okunur ve menüler yeniden oluşturulur. Eğer programı quit parametresi ile çalıştırırsanız, menüler yok olur ve program kendini bellekten siler.

5.Ed Word:

MARTIN REDDY, 1992, ShareWare: Gönlünüzden ne koparsa.

Çoğu Amiga kullanıcısının en büyük eksikliği iyi bir text editörüdür. "Ben text editörünü ne yapacağım ki?" demeyin sakın. Bir disk hazırladığınız zaman bile, açılışta hangi programların ne şekilde çağırılacaklarını belirtmek için startup-sequence adlı bir text dosyası hazırlamanız gerekir. Eğer elinizin altındaki editör Amiga'nın kendi editöründen biraz daha iyiyse bile, hayatınız oldukça kolaylaşacaktır.



Küçük / büyük harf ayarlamasını bu şekilde yaparsınız.

Ed Word, daha çok programcıların işine yarayacak şekilde hazırlanmış. İçinde bulunan birkaç özellik sayesinde C ya da Pascal'da program yazmak biraz daha kolay hale getirilmiş.

Açıkçası, Ced gibi harika (fakat ne yazık ki PD ya da Shareware olmayan) bir editör kullanmasaydım, kullanacağım editör Ed Word olurdu. Gördüğüm kadarıyla, programın bir çok özelliği, 100 dolardan aşağı satılmayan editörlerin özellikleriyle yarışabilecek kadar iyi. Yalnız Ed Word'ün bir problemi var: Haddini bilmiyor! My menu ya da LemonWorkbench'i çalıştırdıktan sonra Ed Word'ü çalıştırısanız, bu programların değiştirdiği sistem vektörlerini beğenmiyor ve bellekte virüs olabileceğini söylüyor size. Şaka bir yana, eğer Virüs Checker gibi bir programı her an arkada bulundurabilecek kadar belleğe sahip değilseniz, editörü her çalıştırdığınızda virüs kontrolü yapması içinizi rahatlatacaktır.

Programın menüleriyle birlikte, özelliklerini de anlatacağım için sözü daha fazla uzatmaya gerek görmüyorum.

PROJECT:

Erase: O anda çalıştığınız text dosyasını temizler ve dosya adını unutur.

Open: Yeni bir dosya açar.

Save: O anda çalıştığınız dosyayı, adı biliniyorsa doğrudan eskisinin üzerine kaydeder. Dosya adının bilinebilmesi için ya Open ile dosya yüklemiş olmanız, ya da yeni yazmaya başladığınız bir dosyayı en az bir kere kaydetmiş olmalısınız. Eğer dosya adı bilinmiyorsa doğrudan doğruya Save As menüsü seçilmiş gibi işlem yapılır.

Save As: Değiştirmekte olduğunuz dosyayı hangi device'a, hangi adla kaydedeceğinizi size sorduktan sonra kaydeder.

FILE:

Insert File: Kursorun o anda bulunduğu yere bir başka dosyanın içeriklerini ekler.

Write Block: Seçmiş olduğunuz bloğu (Edit Menüsünde blokları anlatacağım) diske kaydeder.

Delete File: Diskten bir dosyayı siler.

Rename File: Diskte yer alan bir dosyanın adını değiştirir.

Protection: Diskte yer alan bir dosyanın protection Flag'lerini değiştirmenizi sağlar. Bu sayede değerli dosyalarınızı silinmeye ya da yazılmaya karşı koruyabilirsiniz. Bu flag'leri şu amaçlarla kullanabilirsiniz:

R: Read. Seçiliyse dosya okunabilir. Değilse okunamaz.

W: Write. Seçiliyse dosyaya yazılabilir. Değilse yazılamaz.

E: Edit. Seçiliyse dosya bir editör tarafından değiştirilebilir. Değilse değiştirilemez.

D: Delete. Seçiliyse dosya diskten silinebilir. Değilse değiştirilemez.

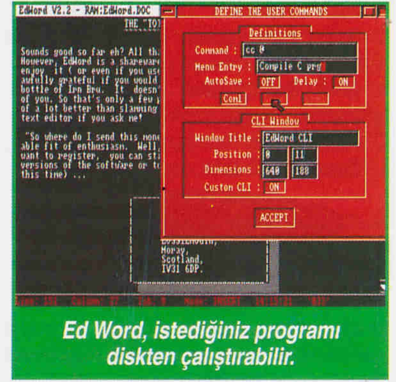
S: Script. Seçiliyse, AmigaDos script'leri, normal programlar gibi sadece isimleri yazılarak çalıştırılabilir. Eğer değilse Execute komutu kullanılarak çalıştırılabilir. Mesela CLI'da startup-sequence'i normalde "*Execute startup-sequence*" komutuyla çalıştırabilirsiniz. Ama bu dosyanın S flag'ini açarsanız, "*startup-sequence*" yazdığınız zaman çalışacaktır.

Top of File: Üzerinde çalışmakta olduğunuz dosyanın en üst satırına gider.

End of File: O anda çalıştığınız dosyanın an son satırına gider.

Tab Size: Tab tuşuna bastığınızda kursorun kaç karakter öteye gideceğini belirler.

Cursor Mode: Yazılan karakterlerin diğerlerini silip silmeyeceğini belirler. Ekranın altında o anda Insert ya da Destroy modlarının hangisinde olduğunuzu görebilirsiniz. Aslında mouse'u bu yazının üzerine götürüp sol tuşa basarak menülerle uğraşmadan mod değiştirmeniz de mümkün.



Ed Word, istediğiniz programı diskten çalıştırabilir.

EDIT:

Block Start: Kesmek, kopyalamak ya da silmek için bir blok seçebilirsiniz. Bu seçenekle bloğun başlangıç noktasını belirlersiniz.

Block End: Başlangıç noktası belirlenmiş bir bloğun bitişini belirler.

Vert Block Start: Bir yazının içinden kolon halinde blok kesmek de mümkündür. Bu elemanla kolon bloğunun sol üst noktasını belirlersiniz.

Vert Block End: Kolon bloğunun sağ alt noktasını belirlemek için kullanılır.

Block Off: Seçilmiş olan bloğu kapatır.

Cut Block: Seçilmiş olan bloğu clipbard'a atar ve yazının içinden siler.

Copy Block: Seçilmiş olan bloğu clipboard'a atar, fakat seçilmiş bölgeyi silmez.

Insert Block: Kursor'un olduğu bölgeye clipboard'da yer alan datayı ekler.

Erase Block: Seçilmiş olan bloğu dökümandan siler.

Print Block: Clipboard'da yer alan bilgiyi yazıcıya yollar.

View Clipboard: Clipboard'un içeriğini gösterir.

Delete Line: Kursor'un üzerinde bulunduğu satırı siler.

Undelete Line: Önceden silinmiş olan satırı geri yazar.

Delete to Eoln: Kursor'un bulunduğu yerden satır sonuna kadar siler.

Delete Word: Kursor'un üzerinde bulunduğu kelimeyi siler.

SEARCH:

Jump to Line: Çıkan requester'a yazdığınız satır numarasına kursor'u götürür.

Find: Çalıştığınız dosya içinde bir kelimeyi aramakta kullanılır. Çıkan requester'in içine aradığınız kelimeyi yazın.

Find Next: Bulunan kelimeden sonraki bölümde kelimeyi arar.

Find/Replace: Bir kelimeyi sadece aramakla kalmaz, bulduklarını da istediğiniz bir kelimeyle değiştirir.

Hex Search: Aramayı karakterlerle değil de HEX (onaltılık düzende) değerlerle yapar. Mesela $41'i ararsanız, dosyadaki "A" harflerini bulursunuz.

Go to Byte Offset: Dosyanın başından

istediğiniz kadar harf sonrasına gitmenizi sağlar.

Set Mark 1/2/3: Bu üç menü elemanı ile dosyanın içinde üç noktayı işaretleyebilirsiniz.

Jump To Mark 1/2/3: Bu üç menü seçeneğiyle de daha önceden işaretlemiş olduğunuz noktalara kursor'u götürebilirsiniz.

UTILITIES:

Insert ASCII: Dökümanın içine tuşlarla erişemeyeceğiniz, ya da hangi tuş kombinasyonuyla erişebileceğinizi bilmediğiniz bir karakter ekleyeceğinizde kullanmalısınız. Mesela beta harfini (ß) yazacağınız zaman Alt-Shift-Eksi (-) tuşlarına basmak yerine bu elemanı seçip, karakterleri ve ASCII değerlerini görerek 223 yazmanız mümkün.

Text Casing: Ed Word, yazdığınız anda bazı kelimelerin harflerinin büyük ya da küçük olmasını sağlayabiliyor. C gibi komutlarının küçük harfle yazılmasını isteyen bir dille çalışıyorsanız, ya da Pascal'da komutların büyük harf, değişkenlerin küçük harf olmasını istiyorsanız bu işlemi açmalısınız. Özel bir key dosyasından, kullanılan dile ait bilgileri okuyan Ed Word, bir satır değişimi olduğunda, eski satırdaki tüm kelimeleri gerekli şekilde ayarlıyor. Bu işlemden yararlanmak için, çıkan requester'ı şu şekilde kullanmalısınız: Key dosyasının adını yazmanız gereken kutucuğa:

DF0:EdWord / Pascal

yazın ve ENTER'a basın. Bu EdWord'le birlikte verilen Pascal komutlarına ait bilgileri EdWord'e iletecektir. Ed Word paketinde bu şekilde kullanabileceğiniz üç adet key dosyası bulunuyor: Pascal, C ve AmigaDOS. AmigaDOS key dosyasında, Amiga'da kullanılan tüm komutlar yer alıyor. Startup-sequence gibi script'ler yazarken bu dosyadan yararlanabilirsiniz. Key dosyasını belirledikten sonra, KeyWord Casing'in karşısında yer alan kutucuğa klikleyerek, dile ait komutlar için dört durumdan birini seçmelisiniz:

OFF: Kelimeler yazdığınız gibi bırakılır.

UPPERCASE: Kelimeler büyük harfle yazılır.

LOWERCASE: Kelimeler küçük harfle yazılır.

CAPITALISE: Kelimelerin ilk harfi büyük, kalanı küçük harfle yazılır.

Alttaki gadget'la aynı şekilde değişken durumunu da belirledikten sonra, seçtiğiniz dilde yazı yazmanız mümkün.

Define Commands: Ed Word kullanarak diskten program çağırmanız da mümkün. Bu komutlar directory almaktan, yazmış olduğunuz programı compile ettirmeye kadar her işlemi yaptırabilir. Ne yazık ki sadece üç adet menü, program çağırmak için ayrılmış. Ama her menü elemanı birden fazla program çağırabiliyor. Komut satırında üç tane özel karakter kullanabiliyorsunuz:

*: Satırda * yazdığınızda, bu karakter üzerinde çalışılan dosyanın adı ile değiştiriliyor. Örnek: ECHO "Şu anda * adlı dosyayla çalışıyorsunuz!"

@: * ile aynı işi yapıyor, fakat dosya adının eklerini yok ediyor. Yani, Örnek.c dosyası üzerinde çalışıyorsanız, @ yerine Örnek kelimesi yazılacaktır.

|: Başka bir komut yazılmasına izin verir. Örnek: ECHO "Şu anda * dosyasındasınız. Ve directory şöyle:" | Dir

Bu elemanı seçtiğinizde açılan pencerede iki grup var. Üstteki grup komutu tanımlamanızı sağlıyor. Alttaki grup ise açılacak olan CLI penceresini konfigüre etmenize yardım ediyor. Alttaki gruba dokunmasanız da olur. Üstteki grubun en üstteki kutusuna komut satırını giriyorsunuz. Onun bir altındaki kutuya ise bu komutun menüde ne adla görüneceğini yazıyorsunuz. Bu iki kutunun altındaki üç gadget'tan aktif olanı hangi komutu ayarladığınızı gösteriyor. Bunlardan herhangi birine klikleyerek istediğiniz komutu değiştirebilirsiniz. AutoSave'i açtığınız zaman, bu komut işlenmeye başladığında ilk olarak dosyanın o anki halinin diske kaydedilmesini sağlıyorsunuz.

Örneğin, yazdığınız C programını Aztec C'de compile etmek için şöyle bir komut satırı girmelisiniz:

CC @ | LN @ -lc

User Command 1/2/3: Bunlar, siz komut ekler eklemez değişiyor, ve sizin komutlarınızı çalıştırmak için kulanılıyor.

System Status: Sisteminizle ilgili bilgiler verir.

Define F-keys: F1-F10 tuşlarını istediğiniz gibi programlamanızı sağlar.

Uppercase Word: Kursor'un üzerinde bulunduğu kelimeyi büyük harfe çevirir.

Lowercase Word: Kursor'un üzerinde bulunduğu kelimeyi küçük harfe çevirir.

Preferences: Programın görüntüsünü keyfinize göre düzenlemenizi sağlar.

TOOLS:

Word Count: Dökümanınızda kaç kelime olduğunu sayar.

Occurence Count: Belli bir kelimenin kaç kere tekrarlandığını sayar.

Converter: Belli bir sayının onaltılık düzendeki karşılığını ve ASCII karakterini bulur.

Sort Block: Clipboard'da bulunan bloğu sıralar.

Screen Mode: Ekran modunu ayarlamanıza izin verir. Eğer Workbench modlarından birini seçerseniz program, Workbench ekranında bir pencere olarak çalışmaya başlar.

Repeat Text: Bir karakter dizisini istediğiniz miktarda tekrar eder. Böylece, gerektiğinde bir satır dolusu eksi yazmak zahmatine katlanmazsınız.

Undo: Son yapılan işlemi geri alır. Ama pek iyi çalışmıyor.

Programın açıklaması amma da uzun sürdü. Umarım hala iki üç kişi buralardadır da ben de bu kadar yazıyı boşa yazmış olmam.

6.Tetris:

Hayrettin Yıldız, Mayıs 1993, ShareWare: $10/DM15



Ekran düzeni ve renkler gerçekten de iyi seçilmiş.

İşte Manyetik paket'e giren ilk Türk yapımı program. Amos'la yazılmış bir Tetris oyunu bu. Artık Türkiye'de hiç kimseye Tetris'in ne olduğunu anlatmaya gerek kalmadığı için, sadece oyunda kullanabileceğiniz kontrol tuşlarını vermekle yetineceğim:

F1/F2: Oyun alanının genişliğini arttırır/azaltır.

F3/F4: Oyun alanının yüksekliğini arttırır/azaltır.

F6: Klasik Tetris modu. Parçalar standart Tetris'tekiyle aynı.

F7: Çılgın Tetris modu. Oldukça zor anlar yaratabilecek parçaların gelme ihtimali var.

ENTER: Oyuna başlar.

P: Oyunu dondurur.

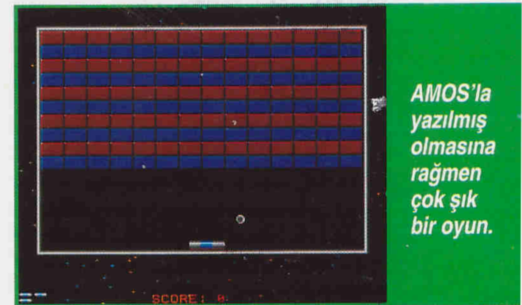
H: En iyileri gösterir.

Help: Bu tuşları gösterir.

Esc: Oyunu yarıda keser. Oyun oynanmıyorsa oyundan çıkar.

7.Star Buster

Hayrettin Yıldız, Mayıs 1993, ShareWare: $10/DM15



AMOS'la yazılmış olmasına rağmen çok şık bir oyun.

Ekranın üst kısmında dizili olan taşları bir top ve bir sopa yardmıyla kırdığınız oyunları hatırlar mısınız? Arkanoid, bu oyunların en iyi temsilcilerinden biridir. Star Buster da, Arkanoid kadar olmasa da, oldukça eğlenceli ve hızlı bir duvar yıkma oyunu. Özellikle 10'un üzerinde top ortalığı yıkmaya başladıktan sonra ne yapacağınızı şaşırıyorsunuz.

Bana sorarsanız oldukça güzel bir çalışma.

Neyse, bu kadar program sizi bir ay idare etmek zorunda. Gelecek ay yeni bir Manyetik Paket'te görüşmek üzere.

Vedat Hallaç

d.e.m.o.

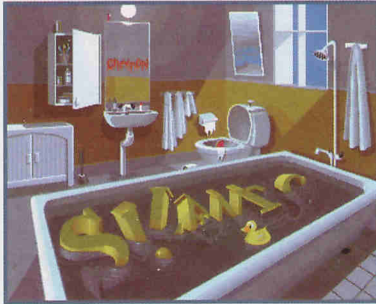
Selam d.e.m.o.'cular. Şu anda elimde üç yabancı ve bir yerli ürün var. Önce yurt dışına bağlanıyoruz. Tam teçhizat demo muhabiriniz Detay yurt dışından bildiriyor.

Bu ay sizlere hoş ürünler tanıtmanın sevinci içerisindeyim. Biricik yazı işleri müdürümüz bu ay beni demoya boğarak ihya etti. Bu ay insanların başı daha az ağrıdı. Dergi daha az DEMOA!! DEMOOAAA! nidalarıyla inledi. Evet, yine sıcak bir yaz günü ve yine demolarla birlikteyiz..

Something About Silents Make Me Sick / SILENTS

Uzun zamandır SILENTS adına yakışır bir şekilde sessiz duruyordu. Öldüler mi falan diye düşünürken işte yeni demoları ile karşımızdalar. (Aslında bir demo için kısa ama yine de kaliteli). Müziğin aşırı çarpıcı olduğunu söylemek isterim. Amiganız sıkı bir metal bandosuna dönüşüyor.(COOPER on line... Bi kere müzik Heavy Metal falan değil. Garip bir tür. Pearl Jam türü gibi.)

Silents bu ürününde vasat bir dizayn anlayışına sahip. Çocuksu (uç noktada okunaksız) bir font kullanılmış. Fakat efektler oldukça iyi. Bunlardan biri ekran boyu rubber-sine scroller diyebileceğim enteresan ve devasal bir efekt. Zaten bu adamlar işi hep abartırlar...



Sonra bir de demonun takılmış plak gibi tekrar etmesi olayı var. Yahu ne hoş düşünce bea. Kıskandım, niye ben bunu önceden düşünemedim deyu. Bir de geçiş efekti var ki, ben göçüş efekti sandım bir an, meğer ekran değiştiriyor imiş.

Unutmadan, yine anlatmakta güçlük çektiğim bir küplü efekt var. Valla, ben bunu anlatamıycam. Anlatabilecek olan varsa beri gelsin. Bi küp geziniyo işte. Ama bi tuhaf oluyo. Davul gibi şişiyo falan. Görmeniz lazım.

Tekrar ediyorum, müzik çok iyi. Harika. Dinleyin onu. Sevin onu. Sonuç olarak güzel bir SILENTS ürünü..

PROGRAMLAMA.: %90
MÜZİK...................: %92.756325
GRAFİK...............: %78
DİZAYN................: %84
GENEL...................: %89
Bence...................: Çok uçuk. Süresi uzun tutulsaydı çok iyi olurdu.

??? / Darkness

PLAY

Şimdi, bu demoyu sanırım Darkness adlı bi grup yapmış, Yoksa demonun adı mı Darkness? Aklım karıştı. Ben bu demonun adını bulamadım. Ne yani şimdi bunun adı? Ben burda demo anlatıyom kardeşim. İsimsiz isimsiz demolar yapıp adamın aklını karıştırıyolar. Ben mi bulcam be bunun adını? Bana ne ya? Bana yazmaz...

Neyseki demo fena değil. İçinde bolca animasyon var. Vektörel nesneler (daha çok insanlar) demo boyunca dans ediyor. Geçişler gayet iyi (yine vektörlerden faydalanmışlar). Mesela bolca morph eden ekran görüyoruz. En etkileyicisi girişte oluyor. Bir Mandelbrot setinin siyah bölgesi döne döne geliyor ve ekran birden fraktala dönüşüyor. Burada fraktalın açısı çok ilginç. Şaşırtıcı ve hoş. Aslında demonun çoğu vektör efekti sayılır. Yine aklımda kalan bir tane efekt, ekrandaki parçalar kırıldıkça içeri doğru düşüyor, ve gözükmeye başlayan boşluktan bir helezon gibi bişey gözüküyor. Gerçi biraz uzatılmış ama yine de hoş efekt.

Arada buruşturulmuş bir orkestra şefini dengede durmaya çalışırken görüyoruz. (HOAAAHOAAAA!) Bu adam sıksık çıkıyor (Bir ara abidik gubidik twist yapıyor).

Müzik demoya çok iyi gitmiş. Gayet hisli. Can Mişel Jar tekkno yapmaya kalksa heralde ortaya böyle bişey çıkardı. Zaten herşeyin hoplayıp zıpladığı bir demoya ancak bunun gibi bir müzik giderdi, doğru seçim..

Yalnız grafiker biraz tembel galiba. Yani vasat gibi falan. Adam üşenmiş desem yeridir. (Gerçi ona fazla iş düşmemiş. Herşey vektör dedik ya.) Grafikerin bu eksikliğini programcı telafi etmiş diyebilirim.

Sonuç olarak bu günlerin iyi demoları arasında yer alır, ama asla bir klasik olamaz..

END

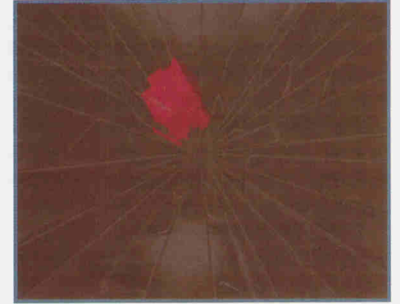
PROGRAMLAMA.: %70
MÜZİK...................: %69
GRAFİK...............: %40
DİZAYN................: %50
GENEL...................: %60
Bence...................: Klip kibin.

Aquarium / CYBERAID & CARILLON

İşte işini bilen adamlar.. Açıkçası ben bu demoyu çok sevdim. Herşey arka arkaya ve hızlı bir şekilde oluyor. Efekt üzerinde hiç de fazla durulmuyor. Yani olayı gösterip pat diye bir diğerine geçiyor. (Hey! Bu arada dergide hiç çay kaşığı kalmamış! Kahr-ı Şirin!) Yani çok iyi

(Hayır, kaşıksızlık değil, demo çok iyi).

Ama demonun müziği korkutucu. Ben bu tekkno'dan korktum. Çok korkunç bir tınısı var. Müziğin sonu da zaten korkunç.



Demoda realtime Morph ve Fusion rutinleri var. Fusion'dan kasıt iki nesnenin birleşip daha büyük tek bir nesneye dönüşmesi falan. Bunu mutlaka görmelisiniz. İleride taklitleri bolca çıkacak bu efekt ilk defa bu demoda yer alıyor. Programcıyı tebrik ediyorum buradan.

Abi, demo çok absürd. Akıllarına gelen herşeyi yapmışlar. Sanırım son günlerin akımı bu aklına gelen herşeyi ardı ardına ekrana getirmek. Bunu da vektörlerle yapıyorlar (ki bu da bu iş için ideal bir araç) herşey hızlı ve herşey dönüyor..

Bu arada, arkadaşlar Melon'dan 5 misli iyi olduklarını iddia ediyorlar. Bunun ispatı olarak da Melon'un bir zamanlar kodladığı Realtime Raytracing gibi bir efektten 5 tane yapıyorlar. (Bence precalculated..) Ama hoş gözüktüğü kesin..

Demonun öldürücü efekti ise son ekranda kullanılan küp. Bi şangırtının ardından kırık camlarla dolu bir ekran çıkıyor, ve bir kübün kırık camlar ardında nasıl gözüktüğünü görüyorsunuz. Yıkıcı derecede kusursuz bir efekt. Tapma gereği hissettim bir ara.

Sonuç olarak, alın bu demoyu abi. Bir yerden mutlaka bulun bunu. İyi efekt, güzel geçiş görün abi.

PROGRAMLAMA.: %96
MÜZİK.................: %60
GRAFİK...............: %70
DİZAYN................: %80
GENEL.................: %88
Bence..................: Bir kod harikası. Ama kısa..

Turkish Delight / TRAUMA

Trauma yeni bir grup. Ama üyeleri önceden bir iki grup değiştirmişlerdi, yani piyasanın yabancısı değiller. (Malice ve Alien'in imzalarını önceden sağda solda görüyorduk zaten.) Bu demo ise grubun Ankara teşkilatından çıktı.

Türkiye'den artık uyumlu bir demo çıkması sevindirici. Hemen söyleyeyim, bu demo AGA ile uyumlu. (artı puan.) Ve içinde AGA için özel bir efekt bile var (HAM8'de shade-bob). Programcı arkadaşların vektörel rutinleri oldukça kuvvetli. Birçok içi dolu küp falan gördüm. Hatta kristal-glenz bile yapmışlar. Aferin. (yine artı puan)

Maalesef demoda üzücü iki olayla karşılaştım. Birincisi müziğin bir intro'dan ripp edilmiş olmasıydı. Bir standardı yakalamaya çalışan bir grup için bence bu çok yanlış bir davranış (müziğin çok iyi olması onu kullanmanızı gerektirmezdi). İkinci bir hata ise bir iki efektin bayıcı derecede ekranda tutulmasıydı. Özellikle bending/waving-shaded-logo diye tabir edilen efekt sıkıcı bir şekilde kullanılmış. Son olarak, demo genelinde kullanılan renkler konusunda biraz daha özen gösterilebilirdi (Beyler kusura bakmayın, dost acı söyler).



Tüm eksik ve hatalarına rağmen bu demo şimdiye kadar Türkiye sınırları içinde kodlanmış en iyi demo. Trauma'daki arkadaşların yeni ürünlerini bekliyoruz.

PROGRAMLAMA.: %80
MÜZİK.................: ---
GRAFİK...............: %80
DİZAYN................: %60
GENEL.................: %55
Bence..................: Daha iyi olabilirdi.

Bilmem farkettiniz mi, son günlerde açıklanan demoların hemen hemen hepsi kısa. Demoyu çok iyi yapmışlar fakat uzunluğunu çok kısa tutmuşlar. Yani kardeşim, şu meret üzerinde bir nebze daha uğraşın, biraz daha iyi olsun. Niye illa kısa tutuyosunuz ki? Laneth...

Unutmadan..
Selam GRAVE DIGGERS üyeleri (Onur ve Tuvan). Demo yazma çabanızı takdir ettim. LITTLE DEMO için emek harcamışsınız, bu çok hoş. Bu üretkenliğinizi kaybetmeyin. Fakat size bir tavsiyem var. Lütfen assembler öğrenmeye başlayın. Çünkü başarılı bir demo yazmak için hıza ihtiyacınız var, bunu da ancak assembler sağlar. Programlama dillerine yabancı iseniz AMOS ile işe başlayabilirsiniz. Bu dil size yetmediği zaman assembler diline hazırsınız demektir. Bu konularda yardım isterseniz yine bana yazın. Sizin için yapabileceğim birşeyler mutlaka vardır.

Bir d.e.m.o. daha burada bitti. Kendinizi sevin, ve bol bol demo izleyin. Gelecek sayıda görüşmek üzere.

UMUT ÇELENLİ

d.e.m.o.
PK: 41 81311
Moda - İSTANBUL

AMOS PRO

Herkese Selam!

Yine AMOS PRO ve yine ben. Gönderdiğiniz mektuplar için teşekkürler. Bu ay yine **EFEKT** adlı programımıza devam edeceğiz. Program ilk efektini bu ay gerçekleştiriyor. İkinci sayfada IFF resim üzerinde yapılan değişiklikleri görebilirsiniz. Programla ilgili açıklamalara geçmeden gönderdiğiniz mektuplara değinmek istiyorum. İlk olarak, dergiye kadar gelip bana yazdığı rutinleri getiren **UĞUR YILDIRIM**'a çok teşekkürler. **Uğur**'un **EFEKT** üzerindeki çalışmalarına birazdan değineceğim. Diğer okuyucularımdan da yardım bekliyorum, program henüz tamamlanmadı, hala katkıda bulunabilirsiniz.

Bu ay, dergimizin çeşitli köşelerine dadanan **MUDER**'den de mektup aldım. Tanrım ! köşemi ondan korumak için binlerce kere dua etmiştim, ama nafile. Sevgili AMOS programcıları, MUDER bu köşeye de bulaştı, Tanrı yardımcımız olsun.

Gönderdiğin mektup için teşekkürler Muder. İşte sorularının cevapları:

● *AMOS programlarını nasıl compile edebilirim ?*

Amos Pro. 1.00 için ne yazık ki henüz bir Compiler yazılmadı. Ama yakında Amos Pro. 2.00'ın piyasaya sürüleceği söylenmekte. Bu yeni versiyonun AGA'yı destekleyeceği ve Compiler'ı ile birlikte geleceği açıklandı. Ama acilen compiler arıyorsan Amos 1.35 ile birlikte piyasaya çıkarılan compileri sana tavsiye edebilirim. Daha önce çıkan compiler'a bazı komutlar eklenmiş. Özellikle müzik ile ilgilenenleri mutlu edecek Tracker komutları var.

● *Iff resimler üzerinden Sprite nasıl alınır ?*

Iff resim üzerinden Sprite almak için **GET SPRITE** komutunu kullanabilirsin.

Komutun kullanılış formatı ;

GET SPRITE *Ekrnum,Sprno,X1,Y1* to *X2,Y2*

EkrNum : Sprite'ı alacağınız ekranın no'su. Eğer bu parametreyi vermezseniz aktif olan ekran üzerinden sprite alır.

Sprno : Sprite no. Amos, kullandığınız sprite ve bob'ları bir Bank'a atar ve gerektiğinde oradan kullanır. Bu iş bir numaralı Bank kullanılır. *Sprno,* sprite'ı çağırırken vereceğiniz için.

X1,Y1 to X2,Y2 : Sprite olarak alınacak bölgenin koordinatlarıdır.

Bir de sprite grabber programlarından yararlanabilirsin. Amos 1.2 ile gelen SpriteX ve Amos Pro ile gelen Sprite Grabber sanırım daha kolay sprite almanızı sağlar.

● *Bob ile Sprite arasındaki fark nedir?*

Çok güzel bir soru. Bu soru için bir dergi çıkartılabilir. Ama yine de kısaca anlatmaya çalışacağım.

Bob bitplane üzerine **Blitter** tarafından fiziksel olarak basılır. Yani **Bob** datası hafızadan okunup, bitplane datası(resim) üzerine kopyalanır. Bu yüzden **Bob** hareket ettirilirken bitplane datasının **Bob** basılmadan önceki haline çevrilmesi gerekir. **Sprite** ise bitplane datası üzerine basılmaz. Ekran taranırken Görüntü Chip'i tarafından gösterilir. **Sprite** haraket ettirilirken herhangi bir data tazeleme işlemine gerek duyulmaz. Bu yüzden **Sprite** işlemleri **Bob** işlemlerinden daha hızlıdır.

Bunun yanında **Bob**'lar bitplane üzerine basıldığından bitplane'lerin sahip olduğu tüm özelliklere sahiptirler. Renk ve pixel adedi açısından bitplane sınırlarındadırlar. Yani, klasik Amiga'larda, herhangi bir hileye kaçılmadan 32 renklik **Bob**'lar veya Lace **Bob**'lar yaratabilmek mümkündür.

Sprite'lar ise 16 pixel genişliğinde ve 255 pixel uzunluğunda olabilirler. **Sprite** renkleri ise biraz değişiktir, 8 adet 4 renkten oluşmuş **Sprite** veya 4 adet 16 renkten oluşmuş **Sprite** aynı anda gösterilebilir. Renk adetleri ve **Sprite** sayısı arasındaki oran dikkatinizi çekmiştir. 16 renk **Sprite**'lar yaratırken 2 **Sprite**'tan yararlanılır, bu yüzden **Sprite** sayısı yarıya düşer. Bu işlemler yani 16 renk **Sprite** yaratılırken yapılan tanımlamalar tamamen AMOS tarafından yapıldığından sizin ek bir işlem yapmanıza gerek yoktur. Şimdi eminim 'Yahu şimdi ekrana sadece 8 adet **Sprite** mı basabileceğim' diye soruyorsunuz. Açıkçası aynı X pozisyonunda ancak 8 adet **Sprite** kullanabilirsiniz. Ama X pozisyonları kesişmedikçe **Sprite** sayısını artırabilirsiniz.

AGA üzerinde **Sprite** sayısı, renkleri ve çözünürlükleri ise daha önceki sayılarda anlatılmıştı, yani burada bir daha anlatmak istemiyorum.

Muder, umarım sorularına tatmin edici açıklamalar getirebilmişimdir. 70 adet mektup daha gönderiyorum demişsin, ne yapayım, kader katlanacağız. Oyun programladığınızı yazmışsın, çalışmalarınızda başarılar dilerim. Ayrıca ufak bir tavsiyede bulunmak isterim. Eğer oyununuzu Türkiye dışında birilerine de satmayı düşünüyorsanız, (*vazgeçin bu hayalden. hihoha...*) AGA'yı desteklemeyi unutmayın. Ve ufak bir istek, program yazan ortağının hazırladığı ufak ve işe yarar fonksiyonları varsa, bana göndermesini rica ediyorum. Hem köşe gelişir, hem de Amos programcılarının birbirlerini tanımaları açısından biraz yol almış oluruz. Mektuplarını bekliyorum.

Evet, Muder'den kurtulduk. Şimdi diğer bir mektup. Gerçekten inanılmaz değil mi ? Amos köşenize, birden fazla mektup geldi. Neyse daha çok mektup bekliyorum. Mektup **ZİYA AŞKAR** imzalı. Bir de kendisine ait programlardan oluşan bir disk göndermiş. Mektup ve disk için gerçekten çok teşekkürler. Kendisi, Amos programcılarının daha sıkı bağlantılara girmesi gerektiğini yazmış. Ben de bu köşede ilk sayıdan itibaren bunu gerçekleştirmeye çalışıyorum. Yazılarımda sürekli birşeyler gönderin, yazı yazın, fikirlerinizi anlatın dememin tek sebebi bu. Gelen mektuplar ve programlar beni daha çok cesaretlendirmekte. Sizlerden gelen mektuplarla, köşe daha çok sizlere ait olacaktır. Ziya yazdığı programları Compile etmeden göndermiş, iyi de etmiş, compile edilmiş programlara bakmak insana programcılık açısından pek birşey kazandırmaz. Programları isteyenlere çekebilirim. Hatta Ziya buna memnun olacağını belirtmiş. İsteyenler, dergiye gelip benden bu diskin bir kopyasını alabilirler. Ziya ile yazışmak isteyenler için de adresi;

ZİYA AŞKAR.
Karslı Ahmet cad. Özyurt sok. No:20/10 81120
İçerenköy - ***İstanbul.***

Ziya senden daha fazla program bekliyorum. Yazı içerisinde programlardan herhangi birini yayınlıyamıyorum, çünkü program için ayrılan yazı alanım kısıtlı. Ama **EFEKT** için rutinler gönderirsen, yayınlamam daha kolay olur.

İnanılmaz ama diğer bir mektup. İmza **ONUR ÖNER**.

● *IFF animasyonları nasıl kullanırım ?*

Amos Pro.'nun IFF ANIM komutunu kullanırsan IFF animasyonları gösterebilirsin. Kullanılış formatı.

IFF ANIM 'dosya ismi' **TO** ekranno

● *Amos programları, datalarıyla birlikte nasıl tek dosya haline getirilebilir ?*

İlk olarak şunu belirteyim, şimdiye kadar gördüğüm oyunların çoğu tek parça değil, aksine diskten yüklemelidir. Çünkü ortalama bir oyunun 2 diskten oluştuğunu düşünürsek, oyun yaklaşık 1.5 Mbyte yer kaplar. Eh ! Oyun tek parça olursa, ancak 2 MByte hafızalı bir Amiga'da çalışabilir. Bu yüzden, oyunların geneli tek parça değildir. Ama yine de tek parça bir program yapmak istiyorsan, Amos Bank'larını kullanmaktan başka çaren yok. Resimler için **Spack** ve



Pony "bazen" macera için giyilir...

Dağ yolunda pedal çevirmenin keyfi,
soğuğa, yağmura ve çamura rağmen sürdürülen yürüyüş,
ya da nehirde botla keşif gezisi...Macera duygusu!
Pony'nin en sevdiği tarz...

İşte iki maceracı: ***Pony Break-Up***
(Crazy Horse Nubuck deri,
otomobil lastiği dizaynlı kauçuk taban,
hafif Eva ara taban,
çamurdan koruyucu kauçuk bant)
Pony Chicago
(Su itici polyamide dış yüzey,
ter emici pamuklu penye astar.)



Pony "bazen" macera için,
ama, her zaman kazanmak için giyilir.

ONLY WEAR




Break up


Amazone


Hunter


Outback


Nile


Samba

Unpack komutlarını kullarak bunları Bank'lara atabilirsin.

Spack resimleri sıkıştırıp Bank'a atar. Kullanılışı;

Spack Ekrno **TO** BankNo.

Unpack ise Bank'taki resimleri ekrana açar. Kullanılışı;

Unpack BankNo **TO** EkrNo.

Yalnız, unutmaman gereken birşey var; resimler için ayrılan Bank'lar, Chip Memory'ye yerleştirilir. Yani Bank genişlikleri arttıkça boş Chip Memory azalır.

Ve şimdi **UĞUR YILDIRIM**'ın gönderdiklerinden bahsetmek istiyorum. Uğur bana **EFEKT** için 8 adet efekt göndermiş. Bunlardan ilki bu ay yayınlanıyor. Efektin ismini o vermiş, bende aynı isimle programa ekledim. Efektin mantığı gayet basit, fakat sonuç bence etkileyici. Rutinin yaptığı iş, resmin her satırının random itilmesinden ibaret. Kaç pixel itileceği random komutuyla belirlenmekte.

Uğur, rutine baktığında bazı değişiklikler göreceksin. Bazı bug'ları halletim ve parametrik hale getirdim. Ayrıca resmi sadece pozitif yönde itmişsin, artık negatif yönde de resim çekilmekte.

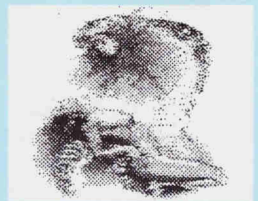
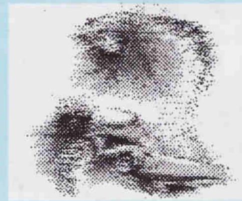
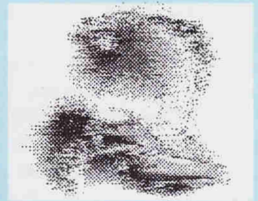
Bulanık efektine en fazla kaç pixel iteceğini belirtmek için Bulanık Gadget'ına sağ Mouse butonu ile basın. Açılan ufak Window'da sizden 0 ile 99 arası bir sayı girmeniz beklenmekte. Girdiğiniz sayının 20 olduğunu kabul edersek resminiz -20 ile 20 arasında random itilecektir.

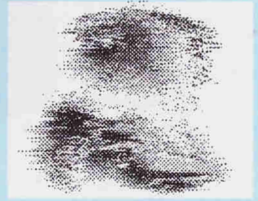
Diğer Uğur Yıldırım efektlerine gelecek ay yer vereceğim, çünkü bazı bug'ların halledilmesi ve kullanıcı ara biriminin eklenmesi gerekiyor. Gönderdiğin rutinler için çok teşekkürler.

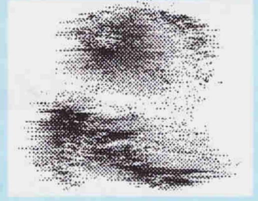
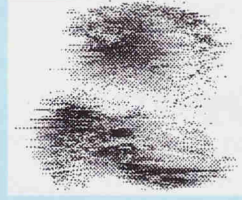
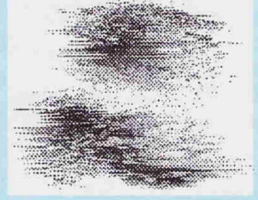
Vee son bir mektuba daha cevap vermek istiyorum. Aslında mektup Amos köşesine değil, **VEDAT HALLAÇ**'ın hazırladığı **MANYETİK PAKET**'e gönderilmiş. İmza, **Burak - Bora DAYIOĞLU**. Mektubun yazılma sebebi, 4. sayıda yayınlanan ufak ilanımız. İlanın içeriğini hatırlatmak istiyorum. İlanda, Amiga ile birşeyler üreten tüm kullanıcılara seslenilmekte. Bu kullanıcılar, bizimle irtibata geçip, kendi ürünlerini gönderdikleri takdirde, kendilerinin ve ürünlerinin dergide tanıtılacağından bahsedilmekte. Böyle bir girişimde bulunmamızın tek sebebi de, ilanda da yazıldığı gibi Türkiye Amiga sektörünü hareketlendirmek. Mektubu yazan arkadaşlarımız, yazdıkları Amos programlarını da göndermişler. Ve **Manyetik Paket**'te yayınlanmasını istemişler. Kendilerine teşekkürler. Fakat, bizce karşılanması pek mantıklı olmayan bir de istekleri var. Her ay gönderecekleri taahhüt ettikleri Amos programları karşılığı, kendilerini ücret almadan dergiye ve **Manyetik Paket**'e abone etmemizi istemişler. Biz dergi olarak ilanda da belirtildiği gibi Amiga sektörünü canlandırmaya çalışıyoruz, bu yüzden sizden ürünlerinizi göndermenizi istedik, ve gönderilen ürünler bizim tarafımızdan herhangi bir amaçla kullanılmamakta. Bu sebepten dolayı arkadaşlarımızın gönderdikleri programlar karşılığından bizden ücret talep etmeleri bizce karşılanması mantıklı olmayan bir istek. Kaldı ki **Manyetik Paket**'te şimdiye kadar yayınlanan programlara dikkat ederseniz, tamamı **Public Domain** veya **ShareWare**'dir. Yani programcılar tarafından hiçbir ücret talep edilmeden veya programı beğenen ve kullanan kişilerden az bir ücret talep edilerek yazılmış programlardır. **Manyetik Paket**'te yayınlanan programlarınız, adınızı Amiga piyasasında duyurmanın yanında diğer Amiga kullanıcılarına da yardıcı olma amacı gütmelidir. Bizim de **MANYETİK PAKET**'i çıkarma amacımız temelde budur. Eğer ürettiğiniz programın yararlı olacağına inanıyor ve calışmalarınızın devamı için kullanıcıdan ücret talep etmek istiyorsanız, program dökumanında ya da program içinde ürününüzün **SHAREWARE** olduğunu vurgulayın. Bunun dışında bizim dergi olarak **MANYETİK PAKET**'e gönderdiğiniz programlara kısa vadede herhangi bir ücret ödememiz mümkün değildir.

Uff! Bütün mektuplara cevap verdim, mutluyum. Sizden daha fazla mektup bekliyorum. Programda yapılan değişiklikleri yazı sonundan bulabilirsiniz. Manyetik Paket içinde ise programın tamamı çalışabilir halde bulunmakta. Ve bu aylık bu kadar. Gelecek ay görüşmek üzere hoşçakalın.

TOLGA KAHRAMAN



```
'* Efekt 1.00   Amiga Dergisi    1993  *
'***************************************
Dim IKONT(15,2),IKONB(15,2),IKONTEX$(15)
Dim IKONCOL(15)
Global CRTL,LAMIGA,RAMIGA
Global UARROW,DARROW,LARROW,RARROW
Global AX1,AX2,AY1,AY2,FILE$,IKONT(),
IKONB(),IKONTEX$()
Global IKONCOL(),IKONSAY,SCROFFX,
SCROFFY,SCRRES$,LACE
Global XDISP,YDISP
Global PIXKAY
'* Degiskenler **********
'* Uarrow,Darrow      Yon tuslari
'* Larrow, Rarrow
'* lamiga,ramiga
'* AX1,AX2,AY1,AY2  Alansec procedure'den geri
'*                  donen degerler resim uzerinde
'*                  secilen alanin koordinatlari
'* File$ Secilen resim dosyasinin ismi
'* IkonT(),IkonB()    Ikon datalari
'* IkonText$(),IkonCOl()
'* IkonSay          Toplam ikon sayisi
'* ScrOffx,ScrOffy Screen'e ait offsetler
'* ScrRes$     Screen resolution (Hires,Lowres,Ham)
'* Lace         1 Laced, 0 NonLaced
'* Ydisp,XDisp Display edilen ekran alani
'* FONKSIYON DEGISKENLER
'* PixkayKac pixel kayacak (BULANIK1)
'* SCREENLER
'*  0      Kontrol paneli
'*  2      Hata ve uyari mesajlari icin
'*  4      Resim yuklenir
'*  5      TMP screen
INITPROG
MAIN
```

```
Procedure MAIN
   Limit Mouse 128,243 To 448,308
   CMDSCRBCK=0
   Do
     PRESKEY=Asc(Inkey$)
     RAWKEYS=Key Shift
     _MOUSEKEY=Mouse Key
     If _MOUSEKEY>0
       If CMDSCRBCK=1
         CMDSCRBCK=0 : Screen Show 0
         Repeat
         Until Mouse Key=0
       Else
         MX=X Screen(X Mouse) : MY=Y Screen(Y Mouse)
         BASILAN=0
         For K=1 To IKONSAY
           If MX>=IKONT(K,1) and MY>=IKONT(K,2)
             If MX<=IKONB(K,1) and MY<=IKONB(K,2)
               BASILAN=K
               Exit
             End If
           End If
         Next
         If BASILAN>0
           If Left$(IKONTEX$(BASILAN),1)<>"%"
             SHADEBOX[IKONT(K,1),IKONT(K,2), ☛
               IKONB(K,1),IKONB(K,2), ☛
               False,IKONTEX$(K),IKONCOL(K)]
             Repeat
             Until Mouse Key=0
           End If
           If BASILAN=2
             Limit Mouse : LODIFF
             Limit Mouse 128,243 To 448,308
             Screen To Front 0 : Screen 0
             SHADEBOX[IKONT(K,1),IKONT(K,2), ☛
                      IKONB(K,1),IKONB(K,2), ☛
                      True,IKONTEX$(K),IKONCOL(K)]
           End If
           If BASILAN=3
             Limit Mouse
             SAVIFF
             Limit Mouse 128,243 To 448,308
             Screen To Front 0 : Screen 0
             SHADEBOX[IKONT(K,1),IKONT(K,2), ☛
                      IKONB(K,1),IKONB(K,2), ☛
                      True,IKONTEX$(K),IKONCOL(K)]
           End If
           If BASILAN=8
             BULANIK1[_MOUSEKEY]
             SHADEBOX[IKONT(K,1),IKONT(K,2), ☛
                      IKONB(K,1),IKONB(K,2), ☛
                      True,IKONTEX$(K),IKONCOL(K)]
           End If
           If BASILAN=10
             CMDSCRBCK=1
             SHADEBOX[IKONT(K,1),IKONT(K,2), ☛
                      IKONB(K,1),IKONB(K,2), ☛
                      True,IKONTEX$(K),IKONCOL(K)]
             Screen Hide 0
           End If
           If IKONTEX$(BASILAN)="Undo"
             UNDO
             SHADEBOX[IKONT(K,1),IKONT(K,2), ☛
                      IKONB(K,1),IKONB(K,2), ☛
                      True,IKONTEX$(K),IKONCOL(K)]
           End If
           If IKONTEX$(BASILAN)="Quit"
             Fade 3 : Wait 45 : Exit
           End If
         End If
       End If
     End If
     ARX=1 : ARY=1
     If RAWKEYS=LAMIGA
       ARX=4 : ARY=4
     End If
     If RAWKEYS=RAMIGA
       ARX=XDISP : ARY=YDISP
     End If
     If PRESKEY=UARROW
       Add SCROFFY,-ARY
       If SCROFFY>0
         Screen Offset 4,SCROFFX,SCROFFY
       Else
         SCROFFY=0
         Screen Offset 4,SCROFFX,SCROFFY
       End If
     End If
     If PRESKEY=DARROW
       Add SCROFFY,ARY
       If SCROFFY<Screen Height(4)-YDISP
         Screen Offset 4,SCROFFX,SCROFFY
       Else
         SCROFFY=Screen Height(4)-YDISP
         Screen Offset 4,SCROFFX,SCROFFY
       End If
     End If
     If PRESKEY=LARROW
       Add SCROFFX,-ARX
       If SCROFFX>0
         Screen Offset 4,SCROFFX,SCROFFY
       Else
         SCROFFX=0
         Screen Offset 4,SCROFFX,SCROFFY
       End If
     End If
     If PRESKEY=RARROW
       Add SCROFFX,ARX
       If SCROFFX<Screen Width(4)-XDISP
         Screen Offset 4,SCROFFX,SCROFFY
       Else
         SCROFFX=Screen Width(4)-XDISP
         Screen Offset 4,SCROFFX,SCROFFY
       End If
     End If
   Loop
   Screen Close 0
End Proc
Procedure INITPROG
'* VAR:
 PIXKAY=10
'* CONTS:
 RARROW=28
 LARROW=29
 UARROW=30
 DARROW=31
 LAMIGA=64
 RAMIGA=128
'*
 Degree
 Screen Open 0,640,70,16,Hires
 Screen Display 0,,244,,
 Palette $0,$BA9,$310,$FED,$F,$505, ☛
         $A64,0,0,0,0,0,0,0,0,$FFF
 Curs Off : Flash Off : Ink 1
 Paint 0,0
 SHADEBOX[0,0,639,49,True,'',0]
 Ink 3 : Set Text 6
 Text 5,60,"Efekt 1.00 Amiga Dergisi 1993"
 Set Text 0 : INITIKON : BASIKON
End Proc
Procedure INITIKON
 IKONSAY=11
 For K=1 To IKONSAY
   Read IKONT(K,1),IKONT(K,2)
   Read IKONB(K,1),IKONB(K,2)
   Read IKONTEX$(K),IKONCOL(K)
 Next
 Data 6,2,106,15,"%Iff",15
 Data 6,17,106,30,"Load Iff",5
 Data 6,32,106,45,"Save Iff",5
 Data 118,2,184,15,"%Sinus",15
 Data 118,17,184,30,"X",4
 Data 118,32,184,45,"Y",4
 Data 196,2,265,15,"%Pixel",15
 Data 196,17,265,30,"Bulanik",5
 Data 565,2,615,45,"Quit",15
 Data 625,2,635,6,"",5
 Data 505,2,553,45,"Undo",15
End Proc
Procedure BASIKON
 For K=1 To IKONSAY
   If Left$(IKONTEX$(K),1)="%"
     SHADEBOX[IKONT(K,1),IKONT(K,2), ☛
          IKONB(K,1),IKONB(K,2), ☛
          -2,IKONTEX$(K),IKONCOL(K)]
   Else
     SHADEBOX[IKONT(K,1),IKONT(K,2), ☛
          IKONB(K,1),IKONB(K,2), ☛
          True,IKONTEX$(K),IKONCOL(K)]
   End If
 Next
End Proc
Procedure LODIFF
 If Len(FILE$)>0
   For K=Len(FILE$) To 1 Step -1
     If Mid$(FILE$,K,1)="/"
       Exit
     End If
   Next
   C=Len(FILE$)-K
   K=K+1
   FILE$=Mid$(FILE$,K,C)
```

NOT: Program dökümünde kullanılan ☛ işareti, sütunlarımızın darlığı yüzünden kesilen satırları göstermektedir. Lütfen bu karakterin bulunduğu satırlarda return veya enter'a basmadan altındaki satırı yazmaya devam edin.



```
    End If
    EFILE$=FILE$
    FILE$=Fsel$("",FILE$,"Iff resim secin")
    If FILE$=""
       FILE$=EFILE$
       Pop Proc
    End If
    Load Iff FILE$,4
    Screen Hide 4 : SCRES
    XDISP=Screen Width(4) : YDISP=Screen Height(4)
    If((SCRRES$="Lowres") or(SCRRES$="Ham")) and ☛
          Screen Width(4)>320
       XDISP=320 : Screen Display 4,,,320,
    End If
    If SCRRES$="Hires" and Screen Width(4)>640
       XDISP=640 : Screen Display 4,,,640,
    End If
    If LACE=0
       If Screen Height(4)>256
          YDISP=256 : Screen Display 4,,,,256
       End If
    Else
       If Screen Height(4)>512
          YDISP=512 : Screen Display 4,,,,512
       End If
    End If
    SCROFFX=0 : SCROFFY=0 : TMPSCR
    Screen Copy 4 To 5 : Screen Show 4
 End Proc
 Procedure SAVIFF
    If FILE$<>""
       For K=Len(FILE$) To 1 Step -1
          If Mid$(FILE$,K,1)="/"
                Exit
          End If
       Next
       C=Len(FILE$)-K : K=K+1
       FILE$=Mid$(FILE$,K,C) : EFILE$=FILE$
       FILE$=Fsel$("",FILE$,"Iff resim secin")
       If FILE$=""
          FILE$=EFILE$ : Pop Proc
       End If
       Screen 4 : Save Iff FILE$ : Screen 0
    Else
       HATA["  Yuklenmis proje bulunamadi...",1]
    End If
 End Proc
 Procedure SCRES
    A=Screen Base+72
    M=Deek(A)
    If Btst(15,M)
       SCRRES$="Hires"
    Else
       If Btst(11,M)
           SCRRES$="Ham"
       Else
           SCRRES$="Lowres"
       End If
    End If
    If Btst(2,M)
          LACE=1
    Else
          LACE=0
    End If
 End Proc
 Procedure _GETVAL[MSG$,DEF$,HANE]
 '******Input almak icin kullanilir*******
 '* MSG$      Ekrana basilacak mesaj      *
 '* DEF$      Default deger               *
 '* HANE      Kac harflik deger alinacak  *
    Hide On
    GEN=Text Length(Space$(HANE+5))
    If GEN>639
       GEN=639
    End If
    UZX=Text Length(MSG$)
    If UZX>GEN
       GEN=UZX+10
    End If
    If GEN<224
       GEN=224
    End If
    Screen Open 2,GEN,30,4,Hires
    Screen Display 2,,212,,
    Curs Off : Flash Off
    Palette $0,$BA9,$730,$FED : Cls 1
    TXYER=(GEN-UZX)/2
    SHADEBOX[0,0,GEN,29,True,"",0]
    Ink 3
    Text TXYER,9,MSG$+Space$(78)
    DEGER$=Left$(DEF$+Space$(HANE),HANE)
    Pen 3 : Paper 0
    Locate 1,2 : Print DEGER$;
    Locate 1,2 : Input "";DEGER$
    If Len(DEGER$)=0
       DEGER$=DEF$
    End If
    Screen Close 2 : Screen 0
    Limit Mouse 128,243 To 448,308 : Show On
 End Proc[DEGER$]
 Procedure SHADEBOX[X1,Y1,X2,Y2,SHADE,TXT$,TXTCOL]
 '************** GADGET BASAR ************
 '* X1,Y1,X2,Y2   Gadget koordinatlari     *
 '* Shade         True   Secilmemis ikon   *
 '*               False  Secilmis ikon     *
 '*               -2     Golge yok         *
 '* Txt$          Gadget icine yazilacak   *
 '*               yazi                     *
 '* TxtCol        Yazinin rengi            *
    If Left$(TXT$,1)="%"
       TXT$=Mid$(TXT$,2,200)
    End If
    If SHADE=True
       ILKRENK=3 : SONRENK=2
    End If
    If SHADE=False
       ILKRENK=2 : SONRENK=3
    End If
    If SHADE<>-2
       Ink ILKRENK
       Draw X1,Y1 To X2,Y1 : Draw X1,Y1 To X1,Y2
       Ink SONRENK
       Draw X1,Y2 To X2,Y2 : Draw X2,Y2 To X2,Y1
    End If
    If TXT$<>""
       Ink TXTCOL
       UZX=Text Length(TXT$) : UZY=Text Base
       TXYER=(X1+X2-UZX)/2 : TYYER=(Y2+Y1+UZY)/2
       Text TXYER,TYYER,TXT$
    End If
 End Proc
 Procedure BULANIK1[MKEY]
 '* efeckt 1 *****************
 '* Etraf bulanir
 '* MKEY          Mouse key (1,2)
    If MKEY=2
       _GETVAL["Pixel derinligi [0-99]", ☛
             Str$(PIXKAY)-" ",2]
       PIXKAY=Val(Param$)
       Pop Proc
    End If
    TMPSCR
    Screen Copy 4 To 5
    For I=1 To Screen Height(4)
       X8=Rnd(2*PIXKAY)-PIXKAY
       Screen Copy 5,0,I,Screen Width(4),I+1 ☛
             To 4,X8,I
    Next
    Screen 0
 End Proc
 Procedure TMPSCR
 '* Tmp SCREEn (5) acar ******
    Screen 4
    X=Screen Width(4) : Y=Screen Height(4)
    _COL=Screen Colour
    If SCRRES$="Hires"
       If LACE=1
          Screen Open 5,X,Y,_COL,Hires+Laced
       Else
          Screen Open 5,X,Y,_COL,Hires
       End If
    End If
    If SCRRES$="Lowres"
       If LACE=1
          Screen Open 5,X,Y,_COL,Lowres+Laced
       Else
          Screen Open 5,X,Y,_COL,Lowres
       End If
    End If
    If SCRRES$="Ham"
       Screen Open 5,X,Y,_COL,HAM
    End If
    Screen To Back 5
    Screen Hide 5
    Curs Off
    Flash Off
    Cls 0
    Get Palette 4
    Screen 4
 End Proc
 Procedure UNDO
    Screen Copy 5 To 4
 End Proc
```

NOT: Program dökümünde kullanılan ☛ işareti, sütunlarımızın darlığı yüzünden kesilen satırları göstermektedir. Lütfen bu karakterin bulunduğu satırlarda return veya enter'a basmadan altındaki satırı yazmaya devam edin.

30 Yıllık Kalite ve Güven:

Aygaz











LPG temin, depolama, dolum ve dağıtımının yanısıra, modern yaşamın gerektirdiği tüm dayanıklı tüketim ürünlerini, Türkiye çapında 1000'i aşkın bayii ile hizmetinize sunan **Aygaz; 30 yıldır kalite ve güveni evinize getiriyor, A'dan Z'ye tüm ürünleriyle rahatı ve kolaylığı yaşatıyor.**

AYGAZ

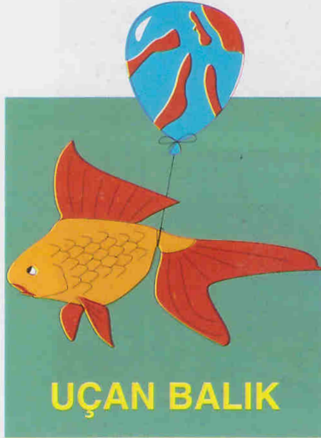
Aygaz

Koç

İNEXESİ

NE
KİM
NEREDE
YENİ
ÖNCE
SONRA

Merhaba,
Sanırım sonbahar geldiği için olsa gerek yazarlarımız artık yaprak gibi dökülmeye başladılar. Sinan Erel artık bizim için yeni kitapları tanıtamayacak, çünkü işlerinin yoğunluğu yüzünden artık buralara uğrayamıyor. Uçan balığımız Nilgün ise uzun bir süre için İngiltere'ye gitti yine de yazısını yazıp bize yollamış biz sizin yerinize ona çok teşekkür ettik. Kısalan köşemizle sizi başbaşa bırakıyoruz. Bir sonraki ay görüşmek üzere...



Herkese merhaba. Yeni dönem filmleri yine biz sinema severlerin beğenisine sunuldu. Bu sezon da kaliteli filmler var. Fakat bu filmler içinde birisi var ki, bu yılın en çok konuşulan olayı oldu ve daha uzun süre etkisini devam ettirecek gibi görünüyor.

EN İYİ FİLM EN İYİ YÖNETMEN

Bilmem kaç aydan beri konuşuluyor, yazılıyor, çiziliyor; Bu filmi duymayan, konusunu bilmeyen kalmadı. Tüm dünyada büyük yankılar uyandıran, son yılların en iyi filmi olarak nitelendirilen ve büyük, küçük herkesi sinema salonlarına çeken bir yapım bu: Jurrasic Park. Bu filmin mimarı yalnızca adıyla bile sansasyon: Steven Spielberg.



Karşınızda filmdeki en tehlikeli dinozor. Adı T-REX. Bu dinozor dev bir etobur ve filmin en iri canavarı

STEVEN SPIELBERG: HARİKA ÇOCUK

Jurassic Park, Steven Spielberg'in yönetmen olarak 12. filmi. Hep zor filmlere imzasını atan, bir insanın hayal gücünü ve yeteneğini aşan konuları tercih eden Spielberg bu filmle kendindeki aşamaları gösteriyor izleyenlere. Yönetmenin en popüler filmleri ise şunlar: Jaws, Always, Güneş İmparatorluğu, Üçüncü Türle Yakın İlişkiler, E.T., Indiana Jones, Hook ve Mor Yıllar... Kelimenin tam anlamıyla harika filmler. Zaten 12 filmden 6 tanesi hasılat rekorları kıran filmler listesinde yer almakta ve böyle olunca Spielberg kırılması çok zor bir rekorun sahibi oluyor. Yönetmenin en büyük özelliği ise tüm bu görüntüleri çok ayrıntılı hesaplamadan, akışta bulduğu parlak fikirlerle oluşturuyor olması. 45 yaşındaki Spielberg bakın ne diyor bu konuda: "Filmlerim için daha önceden plan yapmıyorum. Tıpkı 5 çocuğum için yapmadığım gibi...



Filmdeki mükemmel görüntü efektlerini hazırlayan ekip çalışma odasında maket dinozorları ile.

JURASSIC PARK EN DOĞRU ZAMANDA YAPILDI

Gelelim Jurassic Park'a. Spielberg 11 yıl önce Michael Crinchton'un filmle aynı adı taşıyan kitabından çok etkilenmiş ve yayın haklarını satın almış. Spielberg kitapla ilgili şöyle söylemiş: "Bu kitap sanki benim filme almam için yazılmıştı. Ama bu filmi 10 yıl önce çekemezdim. Çünkü kendimi hazır hissetmiyordum. 82'den bu yana oluşturduğum her film beni biraz daha bu filmi yapmaya zorladı."

Doğru zamanda ve doğru yerde yaptığına inanıyor bu filmi. Doğru zamanda çünkü insanları geçmişe götürüyor ve "fani dünya" dedirtiyor. Dünya tehilkeli bir dönemin içinde, Bosna'da kadınlar tecavüze uğruyor, insanlar gözlerini kırpmadan birbirilerini öldürüyorlar. Jurrasic Park gibi bir filmi yapabilecek teknolojiye ulaşmış bir dünyada olmaması gereken şeyler bunlar. Spielberg dünyaya şu mesajı veriyor: "İnsanların biribirilerine hoş görülü olması gerekiyor"

FİLMİN MUHTEŞEM BAŞARISI

1895'ten bu yana 98 yıllık sinema tarihinin en yüksek açılış hasılatını elde eden Jurrasic Park'ın bütçesi 200 milyon Dolar. Yalnız Amerika ve Kanada'da ilk hafta içinde bıraktığı gişe hasılatı ise tamı tamına 600 milyon dolar. Şu ana kadar en yüksek gişe hasılatı rekorunu elinde bulunduran E.T. gösterimi boyunca Kuzey Amerika'da 400 milyon Dolar hasılat yapmıştı ve yine Spielberg imzasını taşıyordu. Jurassic Park Avrupa'da da gösterime girdi ve aynı başarıyı elde etti. Hasılatın Bir milyar Dolara yaklaştığı söyleniyor.

MÜKEMMEL KADRO

Jurassic Park Hawaii'de çekildi. Ön hazırlık tam 2 yıl sürdü. Bu sırada 400 kişilik bir ekip çalıştı. Filmin kahramanları olan dinozorlar plastikten ve balmumumundan yapılarak, içlerine bilgisayar kontrollü elektronik makinalar kondu. Spielberg titiz çalışmasının özetini şöyle veriyor: "ilk kez herşeyi bilgisayarlarla gerçekleştirdik. Muppet kuklalar kullandım. Hızlı hareketler üzerine mat çekilmiş fotoğraflar koydum."

Filmin müziğini Jaws, Yıldız Savaşları, E.T. ve Damdaki Kemancının müziklerini yapmış olan Oscar sahibi müzisyen John Williams besteledi. Görüntü efektleri ise Terminator 2, Ölüm Kadına Yakışır,

Star Wars filmlerinin görüntü efektlerini yapan George Lucas ve ekibi tarafından hazırlandı.

Spielberg bilimle hayat arasındaki dengenin kurulması için (film çekerken karşılaşılan en büyük zorluk bu dengenin kurulmasıymış) bilimadamları ile birlikte çalışmış. Anlayacağınız filmin en iyisi olması için ne gerekiyorsa yapılmış.



HAYAT ÇOK GÜZEL

Son sözü söyleyip filmin konusuna geçiyorum artık. Filmin oyuncuları bazı sahnelerde dinozorlardan gerçekten korktuklarını söylüyorlar. Bütün oyuncular gerek filmin gerçekliğinden gerekse Spielberg'in yönetmenlik becerisinden ve kişiliğinden çok etkilendiklerini belirtiyorlar. Oyuncular filmle ilgili aynı fikirde birleşiyorlar: "bu film bize hayatın tesadüfi ve dayanılır olduğunu gösterdi". Gelelim filmin konusuna.



JURASSIC PARK: ***Dinozorlar nefes alıyor.***
Yönetmen : Steven Spielberg
Oyuncular: Richard Attenborough, Jeff Goldblum, Sam Neil, Laura Dern, Bob Peck
(***1993 USA yapımı 126 dakika***)

315 milyon yıl dünyada hüküm sürmüş ve 65 milyon yıl önce nesilleri tükenmiş olan dinozorları yeniden yaratmak için bütün servetini harcayan John Hammon'un (Richard Attenborough) Jurassic Park'ı yaratmasıyla başlıyor herşey...

1990 yılında Güney Afrika'daki bir madende, bir kehribar parçasının içinde dinozorların kanıyla beslenen bir sineğin fosili bulunur. Genetik mühendisleri sineğin emdiği kandaki DNA molekülünden dinozorları tekrar yaratırlar. Böylece ilk olarak seçkin konuklara ve çocuklarına gösterime sunulmak üzere ıssız bir adadaki doğalpark etçil, otçul dinozorlarıyla ziyarete açılır. Fakat ziyaretçiler kendilerini beklenmedik bir anda deli gibi etrafa saldıran, kontrolden çıkmış dev yaratıklarla karşı karşıya bulurlar.

Filmin her anında gerilimi hissetmek mümkün. Filmi seyredip sinemadan çıkınca kendi kendine "olamaz" diyor insan, bu film nasıl yapılmış, neyle yapılmış insanın aklı almıyor.

Spielberg'in bundan sonraki çalışması da en az Jurassic Park kadar yankı uyandıracağa benzer. Film bize hiçde yabancı gelmeyen "Taş Devri" adlı çizgi filmin uyarlaması. Başrollerden birinde ise Sharon Stone'un bulunacağı söylentiler arasında.

Şimdi de sinema haberleri:

HABERLER HABERLER HABERLER

Bu Çocuğun Yaşamı (This Boy's Life)
Yönetmen: Michael Caton - Jones
Oyuncular: Robert De Niro, Ellen Barkin, Leonardo Di Caprio, Zachary Ansley, Carla Gugino, Eliza Dushku, Jonah Bleckman

İyi yazın yapıtları beyaz perdeye aktarıldıklarında genelde sonuç kötü oluyor. Ancak yönetmen Michael Caton-Jones'un çektiği Tobias Woolf'un ünlü yapıtı "This boy's life", dokunaklı, inandırıcılığını yitirmemiş ve kitabın iyi bir uyarlaması. Öykü Dwight Hansen'in (Robert De Niro) kahramanımız olan 17 yaşındaki Toby'nin annesi ile evlenmesi ve onları herşeyden uzak bir kent olan Concrete'e getirmesi üzerine kurulu. Filmde Robert De Niro, çok sık öfkelenmesine rağmen öfkesi çokda yoğun olmayan, sürekli kendini yiyip bitiren Dwight Hansen'i çok iyi canlandırmış. Toby'i canlandıran Leonard Di Caprio da De Niro'dan aşağı kalmıyor.

İçimizdeki Şeytan (Raising Cain)
Yönetmen: Brian De Palma
Oyuncular: John Litgow, Lolita Davidovich, Steven Bauer, Frances Sternhagen

Yönetmen Brian De Palma bu filmde, genelde komedi türünde bulunan şizofrenik vakaları alarak gerilim türüne işlemiş. Yönetmen bir bakıma Hitchock'a öykünmüşse de pek başarılı olamamış, hatta bunu yaparken tarzını da kaybedip tuhaf bir yapım ortaya koymuş. Filmin konusu ise kısaca şöyle:

Kabus dolu bir çocukluk geçiren psikiyatrist Carter Nix çevresine kendini iyi bir aile babası olarak tanıtmaya çalışmaktadır. Oysa oğlunu kendine benzetmeye çalışan babası tarafından bir kobay gibi kullanılan Carter'ın ruhsal dengesi bozulmuştur. Carter şimdi babasının kendisine yaptığı deneyleri, küçük kızına ve küçük hastalarına uygulamakta, hatta çocukları kaçırmaya başlar.

Bugün Aslında Dündü (Groundhog Day)
Yönetmen: Harold Ramis
Oyuncular: Bill Murray, Andie McDowell, Chris Elliot, Stephen Tobolovsky

Bu oldukça eğlenceli ve komik bir fantezi filmi. Bill Murray filmde; Groundhog Day festivali için, acemi yapımcı Andie McDowell ile birlikte, Pensylvania'daki Punxuatawney şehrine gönderilen bencil hava durumu sunucusu Phil Connors'u canlandırıyor. Kasabaya varmasının ardından da kendisini zamanın içinde sıkışmış olarak buluyor. Artık aynı günü sonsuza kadar yaşayacak, her gün saat altıda "I Got You Babe" adlı parça ile uyanacak, aynı insanlarla karşılaşacak, aynı hava durumunu sunacaktır. Bir süre sonra son 24 saat içinde ne yaparsa yapsın (yüksek bir binadan atlamak, banyoda kendisine elektrik vermek...) sabah altıda sapasağlam kalkıp güne yeniden başladığını anlar. Böyle bir hayatın da kendine göre bir çok sorunu olacaktır tabii ki. Ama bu arada kahramanımız kasabanın iyilik meleği haline gelir.

"Nihayet bu işin sonuna geldik" Spielberg'in her filmin bitiminde söylediği bir söz bu. Ben de diyorumki ne yazık ki bu yazının sonuna geldik herkese iyi seyirler.

Bana, Uçan Balık'ta görmek istediğiniz filmleri ve şu ana kadar seyredip en hoşlandığınız 10 filmi yazıp göndermeye devam edin. Mektuplarınızı bekliyorum. Nice Uçan Balıklara....

NİLGÜN ÖZDAL

ADRES: P.K.148 06660
KÜÇÜKESAT ANKARA

Ekstra Enerji





Bileşimi: Vidala deri, Ultra hide, Lateks takviyeli anatomik iç taban, Air system 3 renk yumuşak kauçuk, su itici Polyamide kumaş, basketbol, tenis, jogging, street hiker spor ayakkabıları, polyester, polyamide, pamuklu eşofmanlar, sweat-shirt'ler, t-shirt'ler, malzeme çantaları, sırt çantaları, basket topları, futbol formaları, halı saha ayakkabıları, yağmurluklar, anoraklar, freebag'ler, futbol topları...



Kullanıldığı yerler: Zayıflama, antrenman yapma, zinde kalma amacıyla yapılan yürüyüşlerde, basket maçlarında, beden eğitimi derslerinde, mahalle arası turnuvalarda, bisiklet turlarında, doğa yürüyüşlerinde, aerobik, step derslerinde, sağlık koşusunda, halı saha maçlarında, maç öncesi antrenmanlarda, her türlü can sıkıntısında, enerji azalmasında, güvenle kullanılır.

Kullanma şekli-Dozaj: Herhangi bir alanda dilediğiniz dozda alarak ekstra enerjiye ulaşabilirsiniz.

Gerisi size bağlı...
Seçin bir Kinetix,
enerjinizi artırın.

KINETIX®
"GÖSTER ENERJİNİ"

Acil Servis

Acil Servis hastaları, iflah olmaz sorunsallar, hepinize merhaba. Sayenizde, daha doğrusu sayemizde Acil Servis, Top 50 ve Manyetik Paketin ardından derginin en çok tutulan üçüncü köşesi konumuna yükseldi. Canhıraş feryadlarım sayesinde olmuş olsa da artık yollamaktan korkmadığınız mektuplar için de çok çok teşekkürler. Şimdi gelelim bu ayın acillerine.

A1200 ve Cross Dos:

Ben bir A1200 sahibiyim. Workbench 3.0'da bulunan Cross Dos ile Pc programlarını görebiliyorum fakat bilgisayarımı PC'ye çeviremiyorum.

Erdem Kelek

Cross Dos bir kaç yıl önce piyasaya çıkan Pc dosyalarını Amiga'da yükleyip üzerinde işlem yapabilmemizi sağlayan bir program. Gerçekten çok yararlı olan bu programın tüm haklarını Commodore firması satın alıp Kickstart 3.0 paketine dahil etti. Programın yaptığı bir veya birden fazla drive'ı PCn: diye tanımlamak. Bu sayede mesela siz DiskMaster ile bir program yükleyip sanki DF0: kullanır gibi PC0:'a bunu atabilirsiniz. Temel olarak PC ve Amiga arasında dosya transferini kolaylaştıran bu program herhangi bir şekilde Pc emülasyonu yapmamaktadır. Bu yüzden bu program ile Amiga'da PC programları çalıştıramazsınız. Bunun için size Transformer veya PC Task programlarını öneririm. Ama çok zavallı sonuçlar alacağınızı da şimdiden belirteyim.

Snoop-Dos:

Bir utility paketinin içinde Snoop-Dos diye bir program buldum. Çalıştırdım, fakat ne yaptığını pek anlayamadım.

Tolga Mete

Snoop-Dos kısaca gözetleyici diyebileceğimiz bir program. Bu programı çalıştırdığınızda kendini arka planda çalıştırıyor ve Amiga Dos'u incelemeye koyuluyor. Ne zaman siz veya bir program diske erişse Snoop-Dos onu takip edip ne yaptığını size belirtiyor. Bu bir çok durumda size yardımcı olabilir. Mesela yüklediğiniz bir program belirsiz bir sebepten dolayı çalışmıyor diyelim. Büyük ihtimalle kullanması gereken bir dosya eksiktir, fakat normal şartlar altında bu dosyanın hangisi olduğunu bulmak oldukça zor bir olaydır. İşte bu anda Snoop-Dos imdadımıza yetişiverir. İlk önce Snoop-Dos'u, sonra da kullanacağımız programı çalıştırır ve Snoop-Dos penceresini izlemeye koyuluruz. Gerekli işlemler teker teker yerine getirilirken (Config dosyası filan yüklenirken) Snoop-Dos bizi haberdar eder. Sonuçta bilgisayar bir dosyayı arayıp ta bulamazsa bu pencere sayesinde haberimiz olur ve sorunu çözeriz.

Dökümanlar:

Çoğu programların döküman dosyaları hep aynı cins ve executable. Bu nasıl oluyor ?

M.Korhan Erturaç

Aslında çoğu programların döküman dosyaları executable değil. Sadece ikonları bir döküman gösterici programa ayarlanmış, dolayısıyla siz o dosyanın ikonunu kliklediğinizde o program çalışıp dökümanı size gösteriyor.

Add44k:

Add44k komutunu açıklayabilr misiniz ?

Rumuz: acemi (vallaha böyle yazıyor)

Benim sevgili acemi arkadaşım. Atalarımız ne demiş acemi olmak ayıp değil, acemi kalmak ayıp. O yüzden çekinme sen ismini yaz, dalga geçenler utansın (Huhahaha...).Her neyse. Add44k komutu adından da anlaşılacağı gibi hafızanı 44k arttırıyor. Tabi ki bunun için belli bir fedakarlık yapmak gerekiyor. Bu da Workbench veya arkadaki ekranın Bitplane sayısını bire indirmek. Mesela Workbench'te açılmış bir Cli ve arkada çalışan bir Cygnus Ed var diyelim. Add44k çalıştırıldığında Cygnus Ed'in bitplane sayısını indirir. Bu da size hafıza kazandırır. Fakat bu kazanç her zaman 44k olmaz. Arkadaki ekranın yapısına göre daha az veya daha çok olabilir.

ASM-ONE:

Ben yaklaşık iki yıllık bir Amiga kullanıcısıyım. Şu anda assembler ile ilgilenmekteyim. Bir müddet MasterSeka 1.80 kullandıktan sonra bu programda bulunan buglar yüzünden oldukça iyi olduğunu duyduğum Asm-One adlı benzer assembler programını kullanmaya başladım. Fakat ne yaptıysam bu programda 'Wo' write object komutu ile bir şeyler kaydedemedim.

Tamer Selamsız

Bir MasterSeka kullanıcısı olarak Asm-One'ı takdir ettiğimi itiraf etmem gerekir. Gerçekten güzel şeyler düşünülmüş. Yalnız piyasada dolaşan Asm-One V1.01 bazı hatalara sahip. Mesela sadece hata olan satırı gösteriyor, bunun numarasını vermiyor. Bu her nekadar büyük bir hata olmasa da bazen bayağı başınızı ağrıtabiliyor. Bunun yanında en büyük sorun sizin de bahsettiğiniz gibi 'wo' komutunda. Kısaca bu komut tamamlanmamış ve yapması gereken işi yapmıyor. Benim size tavsiyem Dev-Pac kullanmanız. Bu assembler paketi çıktığı ilk günden beri Amiga için en güvenilir ve en yararlı paket olma özelliğini koruyor. Programlarınızda bir sorun çıkmasını istemiyorsanız bunu kullanın. Fakat 'Yok ben öyle ciddi işlerde değil, sadece intro, demo kodlamak için utility disketimin bir kenarında durabilecek bir assembler programı istiyorum' diyorsanız ya MasterSeka 1.70 ya da Asm-One'ın yeni versionunu kulllanın.

A-500 ve Genişleme:

A-500'ümü geliştirmek için ne yapmalıyım ?

Serkan Todar

İlk önce bir A-1200 alın bence. Şaka, şaka. Bence A-500 geliştirmek için ilk yapılması gereken hafıza arttırımı. Ciddi bir şeyler yapacaksanız minimum 1MB hafızanız olması şart, hatta bir süreden beri bu bile az gelmeye başladı. Bundan sonra ilk düşünmeniz gereken ise bir HardDisk. Kapasitesi ne olursa olsun bir harddisk ciddi

uygulamalar için kesinlikle şart. Bunların ardından ise bir hızlandırıcı kart lazım. Kickstart değiştirmekten bahsetmedim zira bu sorun 2Mb hafızası olanlar için software olarak da oldukça iyi bir şekilde çözülebiliyor, tabii hard disk yardımıyla bu olay bir sorun olmaktan bile çıkabiliyor. Bütün bu değişiklikler sizi gerçekten iyi bir A500 sahibi yapar. Fakat bana sorarsanız bütün bunların yerine bir tane A1200 alın derim. Tabii A500'ünüzü iyi bir fiata satabilirseniz.

KickStart:

Ben 1.2 Kickstart sahibi bir kullanıcıyım. Acaba 1.3 ve 2.0 Kickstart'ları kullanabilmek için ne yapmam gerekir ?

Emil Kızılok

68030+HD alırsam bilgisayarımı 2.0 yapacak bir olanağa sahip olabilir miyim ?

Deniz Göksedef

Bu konunun başlıca iki çözümü var. Biri hardware olarak Kickstart Changer denilen bir Kickstart adaptörü almak, diğeri ise Zkick veya LoadC0 isimli programları kullanmak. İlk çözüm tabi ki en güvenli, en sorunsuz ve dolayısıyla en pahalı olanı. Makinanızı tam olarak Kickstart 2.0 uyumlu yapan bu seçenek yaklaşık $100 kadar bir fiyata sahip(Döküman+Rom+Disketler). Fakat bunu bir kez taktırdığınızda Kickstart uyumsuzluğu diye bir probleminiz kalmaz. İkinci seçenek ise her software seçeneğinin olduğu gibi biraz zahmetli. Herşeyden önce doğru düzgün bir çalışma ortamı için minimum 1 Mb ek hafızaya ihtiyacınız var. Zira bunun 512K'sı Kickstart için gidecek. Bunun yanında makinayı her açıp kapattığınızda Kickstart'ı yeniden yüklemek gerekiyor. Bu da disk kullanıcıları için bir dakikalık bir iş. Tabi ki Hard Disk kullanıcıları için bu seçenek çok daha cazip, zira onlar Hard Disk Startup-Sequence'inin başına bu programı yerleştirip, bir on saniyelik süre içinde KickStart2.0 ile çalışmaya başlayabiliyorlar. Software çözümlerinin en yaygın olan iki tanesi de Zkick ve loadc0. Zkick daha çok $200000'den başlayan hafıza sahipleri için kullanışlı olan bu program anlayamadığımız bazı sebeplerden dolayı $c00000'dan başlayan 2MB hafızalı makinalar için yararlı bir şekilde çalışmıyor. Fakat LoadC0 programı adından da anlaşılabildiği gibi $c00000'dan başlayan hafızaya sahip bilgisayarlarda çok rahat çalışıyor.

CPU ve hız:

Sadece CPU'sunu değiştirerek bilgisayarımın hızını ne kadar arttırabilirim ?

Buğra Ersin

Bilgisayar teknolojisinin çok korkunç bir hızda geliştiği günümüzde, bir işlemcinin kısa bir süre içinde yavaş kalması çok sık rastlanan bir olay. Dolayısıyla bu da kullanıcıları makinalarını hızlandırma yolları aramaya itiyor. İsterseniz ilk önce bilgisayarın hızı ne demektir onu inceleyelim. Bilgisayar hızı, bilgisayarın ana işlemcisi olan CPU'nun yan birimler ile haberleşmesinde sorun çıkarmayacak hızdır. Şimdi gözünüzün önüne kürekçilerle hareket eden bir kadırga getirin. Kadırganın etkin bir şekilde ve minimum kayıpla hareket etmesini sağlayan bazı kürekçilerin daha hızlı kürek çekmeleri değil düzen içinde kürek çekmeleridir. Nasıl kürekçiler uyum içinde hareket etmediklerinde, bazıları kürekleri hızlı çekse bile kadırga yavaş giderse bilgisayar da CPU ile çevre birimler arasında bir uyum olmadığında yavaşlar ve hatta hatalar oluşur. Bu yüzden hızın ayarlanması gerekir. Bu hız bilgisayarın içinde bulunan ve kristal denilen bir darbe üretici ile düzenlenir. Kristali bir kadırgada kürek çekme temposunu ayarlayan davul gibi düşünebilirsiniz. Bu tanımdan da anlaşılacağı gibi bilgisayarın hızı CPU ile ilgili olmakla beraber sadece ve sadece ona bağlı değildir. IBM uyumlu makinalarda CPU hızı üst limit olmakla beraber Amiga gibi custom chiplere(özel görevleri olan chipler) sahip makinalarda alt limittir. Mesela C-64'ün işlemcisi olan 6520 4.77Mhz hızında sorunsuz olarak çalışabilirken, görüntü chipi 1Mhz hızında çalıştığından ona uymak amacıyla 1Mhz'te çalışır. Sizin söylediğiniz gibi sadece CPU ile hız değiştirme olayı bazı PC'lerde var sadece. Bu şimdilik Amiga'da sadece bir hızlandırıcı kart vasıtası ile yapılabiliyor.

A500+7 Milyon vs A-1200:

Ben bir Amiga 500 kullanıcısı olarak A-1200 alacağım paraya A-500'ümü 40-Mhz 68030 ve HD ile donatabilirim. Bu yüzden A-1200 ancak sizler gibi profesyonellere yönelik bir makina gibi geliyor. Ne dersiniz ?

Deniz Göksedef

Sevgili Deniz. Mektubun beni gerçekten bayağı güldürdü. Yanlış veya komik bir şeyler yazdığından filan değil, aksine mektubun oldukça güzeldi, teşekkür ederim. Sadece bu mektubu yazacak tam adamını buldun.

Sevgili Acil Servis okurları, belki bundan sonra bana gelecek mektuplar azalacak ama ben dürüstçe görevimi yapıp sahip olduğum konfigürasyonu açıklıyorum. Bunu yapıyorum zira bir daha profesyonel filan diye hakaretlere maruz kalmak istemiyorum.

Model:	A-500
Kickstart:	1.3
Grafik Birimi:	Fat Agnus(ECS yok)
I/O:	CIA 8520*1.5(Biri yanık)
Hafıza:	2Mb
Drive:	5.25(Internal 3.5 yok!!!)
Video:	Monochrome

Bir de **internal clock** var, aman onu unutmayayım.

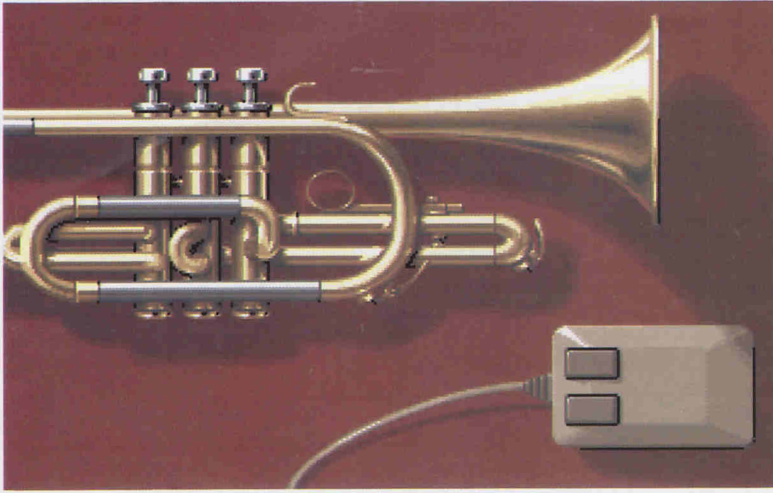
İşte böyle. Şimdi tutup bana A-1200 almanın para gerektirdiğinden bahsetme bunu zaten biliyorum. Fakat A-1200'ün getirdiği olanakların bazılarını gözardı etmişsin. Bunların en önemlisi AGA. Commodore'un AAA'ya geçtiği bu zamanda ben şahsen AGA'ya sahip bir makina kullanmak isterdim. Bunun yanında bir başka önemli gerçekte A-1200'le gelen IDE kontroller. HD fiatlarının her gün (piyasayı tanıyanlar abartmadığımı bilirler) düştüğü bu zamanda bir HD almak çok çok kolaylaştı. Yani sonuçta 7 milyon verip çıplak bir makina değil, kolayca geliştirilebilir bir makina almış oluyorsunuz. Gelelim Amiga'nın en büyük sorununa, software. Yeni çıkan modellere, kartlara baktığımızda kolaylıkla diyebiliriz ki Amiga altın çağını yaşıyor. Kısacası, tavsiyem; A1200 !

Fakat bu madalyonun tek tarafı. Amiga'nın bu kadar görkemli ve güçlü görüntüsünün arkasında software firmaları tarafından yavaş yavaş dışlanan bir makina yatıyor. Amiga için doğru düzgün software çıkmadığı zaten bilinen bir gerçekti, fakat artık bu olay insanları Amiga'dan soğutmaya başladı. Kendimden bir örnek vereyim isterseniz. Ben şu anda İTÜ Mimarlık 2. sınıftayım(umarım!?). Mesleğim gereği CAD programları kullanmam lazım. Ve Amiga'da yeteri kadar hızlı bir sistem kurmaya karar verdiğimde karşıma çıkan en önemli sorun doğru düzgün bir CAD programına sahip olmaması. Ben A-4000 + HD + X-CAD ortamını temin edene kadar i486-33 Vesa Local Bus'lı bir PC alır Auto Cad çalışırım(ve Multitask'i unutup, AGA'yı çook ararsın -Ed.). Bu sadece bir örnek. Bütün bunları anlatırken bir şeyi de belirtme gereği duyuyorum. Ne yazık ki Amiga gittikçe azalan profesyonel software çeşitliliği eksiği ile yoluna devam ediyor. Fakat burda da Commodore firmasının düşündüğü bir nokta var böyle güçlü makinalar (A-1200, A-4000) büyük şirketlerin ilgisini çekebilir (Borland ve MicroSoft gibi). Bunda ne kadar haklılar bunu ilerde göreceğiz ama umarız sonuç C-128'deki gibi olmaz.

KIVILCIM HİNDİSTAN

M.I.D.I.

MUSICAL INSTRUMENT DIGITAL INTERFACE



AMIGA VE MÜZİK

Midi sistemine geçtiğimiz yazıda bir giriş yapmıştık. Bu yazıda midi içinde biraz daha derinlere dalacağız.

Midi sistemi içinde kaydettiğimiz dijital bilgi, üzerinde oynama yapmaya olanak tanır. Klavyeniz ile yapacağınız analog kayıt (herhangi bir manyetik teyp v.b.) size tek tek notalar ile oynama imkanını veremez. Belki de dijital kaydın en büyük avantajı burada saklıdır. Müzisyen yazdığı her notayı ve sözkonusu notanın her türlü özelliklerini değiştirebilir. Yapılan müziğe tam bir hakimiyet vardır.

Peki nedir bu notaların değişebilir özellikleri?

VELOCITY (Volume):

Basılmış olan notanın ses şiddetidir. "Volume" diyerek kestirip atılacak bir özellik değildir. Bir notanın ses şiddetinin yüksek veya düşük olması tüm anlamı etkileyecektir. Bestenizin taşımasını istediğiniz yapısı, notanızın "velocity" si ile direk ilişkilidir. Şarkınızın agresif, romantik duyguda olması, türünün rock, soul, reggae, barok ve benzeri olması yine notalarınızın volume'u ile ilgilidir. Benzer sıralamada nota dizilişlerini, notaların ses şiddetlerini değiştirerek (her notaya ayrı ayrı) yukarıdaki türlere ve duygulara ulaşabiliriz.

Canlı müzikte velocity'nin karşılığı "Toucher" dir. "Toucher", karakteri yaratan özelliktir. Aynı klasik müzik parçasını farklı senfoni orkestralarından dinlerseniz ne kadar değişik tınladığını görürsünüz. Oysa enstrümanlar ve notalar aynıdır. Değişen tek şey "toucher"'dir.

Klavyenizde bastığınız nota, tuşa bastığınız basınçla doğru orantılı olarak Amiga'nıza ulaşacak ve sizin müzikal karakterinizi belirleyecektir. Midi ile müzik yapmanın en keyifli yanlarından biri velocity özelliğidir.



DURATION :

Notanızın uzunluğudur. Bir notaya mezur içinde, hatta şarkı içinde ne süre ile basılı tuttuğunuzu belirtir. Notanızın uzunluğu tabii ki sizin istediğiniz süre kadar olacaktır. Enstrümanınızı çalarken notanın uzunluğunu kısa ya da uzun tutmuşsanız, dijital teknolojinin nimetinden yararlanarak istediğiniz uzunluğa getirebilirsiniz.

AFTER-TOUCH :

Klavyenizden bir nota bastınız ve parmağınız tuşun üstünde sabit bir konumda. İlk basınçtan daha sonraki herhangi bir basınç, ses dalgasını daha önceden ayarlanmış yeni bir forma sokar. Örnek olarak bir "do" bastınız ve bir mezur sonra basılı olan tuşa parmağınızı kaldırmadan abanıyorsunuz. "Do" notası vibrasyona uğrayabilir, bend (bir notadan başka bir notaya kayma) yapabilir. Bu alternatifleri sound-bank'ınızın After-touch seçeneğinden istediğiniz gibi ayarlayabilir, bir sesin sinüs formu yapmasını ya da karesel bir forma sokmasını isteyebilirsiniz.

PITCH-BEND :

Bir notanın daha tiz ya da daha pes bir notaya kaymasını sağlar. Klavyelerin sol tarafında bulunan minik bir stick in sağa ya da sola hareketi ile bend gerçekleştirilir. Stick in sağa hareketi basılan notayı tiz sese kaydırırken, sola hareketi pes seselere kaydırır.

Pitch-bend'in bir notayı ne kadar kaydıracağı makinanızın pitch-bend menüsündeki "bend range" den ayarlanabilir. Parametrelere genelde 0 - 12 ya da 0 - (-12) arasındadır. 12'ye ayarlandığı zaman notanız tam bir oktav ince, (-12)'ye ayarlandığında tam bir oktav pes notaya kayar. Siz 0 ile 12 arasında bir değer vererek bend'in girdiğiniz sayı kadar olmasını sağlayabilirsiniz. Bu özellik gitar çalan bir müzisyenin basmış oldunu notayı, teli çekerek değiştirmesi ile aynıdır. Normalde canlı müzikteki pitch'ler iki ses kaydırılarak yapılır. Sizlere tavsiyem pitch-bend parametresini 0-2 arasında yapmanızdır. Zaten bir notayı 12 ses (bir oktav) kaydırmanız, sonud-bank'ın verdiği sesin deforme olmasına neden olur.

Pitch-bend, notanın sahip olduğu özelliklerden biridir ve Amiga'nız ile bu özelliğin de parametreleri değiştirilip ayarlanabilir.

TIME :

Adı üstünde, notaların zamanları. Deneyimli ve usta müzisyenler bile nota zamanlaması ve metronoma uygunluk problemi çekerler. Bu nedenle kayıtlarda defalarca tekrar yapmak zorunda kalırlar. Zamanlama müziğin yapı taşıdır ve dijital kayıt zamanlamanın düzeltilebilmesine olanak tanır.

Efendim bu aylık da bu kadar. Bir dahaki yazımızda görüşmek üzere.

BELEN ÜNAL

FRP

FANTASY ROLE PLAYING

Merhaba, bu ay yine birlikteyiz.

Geçen sayı ben de sizin gibi 4 sayfa çıkacak sanıyordum ama yazımın 1/4'ü kırpılmış. Bu ay kaç sayfa artık allah bilir (Tabii ki 4 sayfa- Ed.). Bu ay zırhların ve silahların tanıtımına başlıyorum, tabi yine Eye of the Beholder ve mektuplar da köşemizde mevcut. Bana mektup atanlar 'Hah. Mektup 3-4 gün sonra eline geçer bende bu ayki sayıda cevabımı alırım.' diyordu. Ama ben yazımı ayın başında veriyordum (yani eylül yazısını ağustos başında), posta kutusu da hep ben yazıyı verdikten sonra açılıyordu, o yüzden birçok mektuba 2 aylık gecikmeler oldu. Ama yeni posta kutumu haftada bir cumartesi sabah 10'da açıyorum, yazımı da artık ayın 15'inde teslim edeceğim. Acil mektuplarınızı ona göre yollarsınız. Şimdi zırhlar ve silahlar, bunları TSR'ın "Arms and Equipment Guide" adlı kitabından ceviriyorum. Zırhın yanındaki AC zırh giyilince AC'nin 10'dan hangi sayıya düştüğünü gösterir.

Zırhları sayfaların altlarındaki sütunlarda görebilirsiniz. Silahları anlatmayacağım, onların resimleri zaten yeterli olur. Ama yine de açıklama isterseniz yazarım. Şimdi gelelim SSI sorununa, bu firma yıllardır kötü bir stille oyunlar çıkarmakta ve FRP oynadığını zanneden insanların paralarını cebe indirmekte. Ben şahsen hiçbir SSI oyununu bitirmedim (korkmayın tam çözümleri alacaksınız), ya yarıda sıkıldım ya da hiç oynamadım. Gerçek bir role-playing yaşasanız bunların birer labirentli shoot'em up olduklarını göreceksiniz. Bunda sizin bir suçunuz yok, sadece birçok şeyde olduğu gibi bu iş de ülkemizde ters. Normalde insanlar kağıt kalemle role-playing oynar, bilgisayardakiler ise sadece çerez niyetinedir. Şimdi bana içinizden 'Kıl herif, sanki ben normal role-playing buldum da oynamadım.' demişsinizdir.

Artık isteyenlere Player's Handbook ve Dungeon Master Guide'ın fotokopisini yollayabilirim, isteyenler dergiye açıp fiyatını sorsunlar, korkmayın sadece fotokopi ve posta ücreti alacağım. Artık boş durmak yok, bu işin Türkiye misyonluğunu aldım. Başka bir planımda kendimize bir role-playing sistemi yaratmak. Yani demek istediğim şu görmüş olduklarınız hep avrupa kökenli, bizim tarihimizde ise onlardan daha çok kullanılabilir malzeme var, hem konu da çok. Lütfen böyle bağımsız bir role-playing sistemi için neler düşündüğünüzü bana hemen iletin. İçinizden herhangi birinizin herhangi bir strateji, role-playing, kutu oyun veya pbm (play by mail) projesi varsa, bitmiş veya bitmemiş hatta sadece kafanızda fikir olarak belirmiş olsa bile bana yollayın. Hepsini geliştirip bu işin Türkiyede de olabileceğini ispatlayalım. Ülkede kısa sürede bu işin kültürü oluşmak zorunda yoksa benim buraya daha fazla yazı yazmam gereksiz olur. Şimdi evde boş durmayın. Senaryo yazın, zindan ve arazi haritaları çizin, yeni ırk, sınıf, canavar ve karakterler yaratın, konularla ilgili ufak eskizler yapın. Kısacası demek istediğim, biraz yaratıcı olmaya başlayın ve bunları bana iletin ki ben de bu çalışmaları herkese iletebileyim.

Kulüp işine gelince, şu anda aktif olmayacak ama siz bana kendiniz hakkında bilgi, adres ve telefonlarınızı iletin. En azından yurt çapında FRP fanları arasında bir mektup ağı kurmuş oluruz, böylece yeni üretilen senaryo ve diğer malzemelerde hemen yayılır. Yanlız mektup yollayanlar zarfların içi-

ZIRHLAR



PADDED ARMOR (AC 8):

Bu içi doldurulan ve bir iki tabakadan oluşan en basit zırh çeşididir. Bu zırh genelde fakir kişiler tarafından, köy askerleri, barbar kabileleri veya sehir çeteleri tarafından kullanılır. Bu zırh çok basit ve adi olduğu için normal koşullarda bile ayda bir yenilenmesi gerekir. Zor koşullu ortamlarda, yani sık ormanlar, savaşlar veya zorlu bataklıklarda ancak 3-4 gün dayanabilir. Bulunan krallığa göre üzerindeki baklava sekiller boyanarak çeşitli desenler oluşturulur.



SCALE MAIL (AC 6):

Metal parçaların üst üste gelmesiyle oluşur ve balık derisine benzer bir görünüşü vardır. Chain Mail kadar ağırdır ama ondan biraz daha az korur. Üzerindeki metal pullarden bir kısmı dökülürse koruması azalır. Brigandine Mail ile hemen hemen aynı özelliklere sahiptir ,ikisi arasındaki seçim oyunun geçtiği yerlerin kültürel yapısına göre yapılır. Bu zırh genelde metale fazla şekil verilemeyen çok gelişmemiş yerlerde vardır. Parçaların ufalmasıyla şekillendirmek rahatlaşır.



STUDDED LEATHER ARMOR (AC 7):

Bu zırh Leather Armor gibi çok yaygın bir zırh değildir ve onun aksine yumuşak deriden yapılır. Bu yumuşak deri üzerine yüzlerce metal perçin konularak iyi bir koruma sağlanır. Böylece hem esnek hem de metal zırh gibi iş görebilen bir zırh ortaya çıkar. Bu zırh genelde korsanlar ve denizciler tarafından kullanılır. Suyun içinde kısa süreler için hareket kolaylığı sağlar. Ama zamanla üzerindeki metal perçinler dökülmeye başlar ve koruma azalır.

ne İstanbul'dan kendi oturdukları yere mektup yollanabilecek kadar pul koysunlar. Söylemek istediğim başka birşey ise, bu kulübün bilgisayarla alakası olmayacaktır, yani çevrenizdeki herkesi bu işler hakkında bilginiz çerçevesinde bilgilendirmeye başlayın. Gerekli dökümanları ben size yollayacağım.

Ankaralı okurum Amra bana kendi yaptığı Amberstar haritası ve ipuçlarını yollamış. Yakında yayınlamayı düşünüyorum, eğer elinde bu oyun hakkında bilgi olan varsa hemen yollasın (Amra sende yeni bulduklarırn varsa yolla). Bu güzel oyunu hep beraber açıklamış olalım. **Ultima 6**'da köprüyü sadece sorulara doğru cevap verince indirebilirsin, 7-8 tane soru var; ama ben sadece üç tanesinin cevabını hatırlıyorum, bunlar "*knightshadow*", "*experiment*" ve "*fire*". Deneyip hemen bulursun. Sanırım **Ultima 6**'nın da tam çözümünüde vereceğim. 'SSI niye artık **Dark Queen of Krynn** tipi oyunlar yapmıyor' sorusunun cevabı şu, SSI artık o kötü sistemi bıraktı ve **DARKSUN: Shattered Lands** yeni oyun tipinin ilk ürünü, Ultima benzeri bir sisteme sahip. Amiga'da çok yakında çıkması bekleniyor. **Beholder 3**'ün ne zamançıkacağını bilmiyorum, ama ben oynadım, rezalet(eskilerine göre). Abinin **Pool of Radiance** hakkındaki sorusunun cevabı ise şöyle, elindeki çark sadece baştaki copy-protection için degil, oyun içinde de kullanılıyor. Bende şu anda o çark yok, ama o şekiller hangi çarktaysa onu öbür çarktaki to XXX kelimesine (her çarkta bir kelime vardı,şimdi hatırlamıyorum) getirip aşağıdaki To English kutusundan doğru harfi okuyorsun. Sırasıyla tüm şekillere yap ve cümleyi tamamla.

Bu ay mektup rekorunu 3 mektupla Dawnshine adlı okur kırdı, o da posta kutusunun kurbanı. Neyse o kendi sorunlarını çözmüş. Dawnshine (Muhammed Dabiri) birde Suadiye çevresinde AD&D ve başka sistemler oynamak için oyuncu aramakta, ilgilenenler bağlantı kursun, telefonu 3597228.

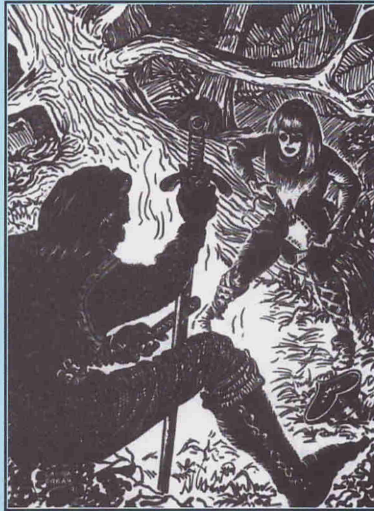
Bu arada yoğun istekler üzerine SSI'ın Journal Entry'lerini topluyorum. Hepsini toplayınca fotokopi parası+posta ücreti karşılığı yollayacağım, biraz sabır (1 ay). Nereden oyun alacağım diyenlere katalog adresini bir daha veriyorum, ve bu ay içinde daha önce katalog isteyenlere katalogları geleceği için neler alacaklarını bir söyleyeyim. Bir AD&D oyunu başlatmanız için, sayfa 6'daki "Player's Handbook(2nd Edition)" ile "Dungeon Master Guide(2nd Edition)" ve sayfa 37'de "AD&D Adventure Gaming Dice Set" i almanız lazım. Gerisi sizin hayal gücünüze kalmış. Bir de sayfa 7'deki "Monstrous Compendium 1"i almanız sizin için çok çok iyi olur. Bunun dışında çeşitli sınıf ve ırklar için çıkmış olan Complete Handbook'lar var, çok gerekli değil ama isterseniz alın. 'Ben AD&D istemiyorum!' diyenler ise Runequest, Rolemaster, Gurps+bir eki, Palladium, Shadowrun, RIFTS, Battletech, Traveller 2300, Megatraveller, Twilight:2000, Call of Cthulhu ve oradaki birçok oyun sisteminden birini seçebilir. Battletech yine yerleşmiş ve meşhur bir sistem, firması ise FASA, bilgisayar oyununa bakıp karar vermeyin (tabi bilgisayardakini sevmediyseniz). RIFTS ise 1991 yılında USA'da en çok satan role-playing sistemiydi, yalnız yeni başlayanlar için oldukça karışık bir sistem, şunu söylemek gerekirse 30 tane class var ve fantasy, horror, sci-fic hepsi bu oyunda. Cyberpunk alınabilicek çok güzel bir sistem. Geleceğin karanlık dünyasında geçiyor. Runequest, Rolemaster ve Palladium AD&D tipi sistemler. Bir de orada birsürü minyatür göreceksiniz, bunları alırsanız oyunlarınızda kullanmanız mümkün. BATTLESYSTEM denilen bir kitap(sayfa 16) tüm minyatür savaş kurallarını resimleriyle anlatıyor, tabi AD&D 2nd. Edition için. Ama siz bir kağıda kareler yada altıgenler çizerek miyatürleri normal kurallarla yönetebilirsiniz, eğer minyatür almak istemezseniz yerine düğme,lego vs. kullanabilirsiniz, mesela biz dergide oynarken hep eski, kırık bir keyboardın tuşlarını kullanıyoruz. Bunların dışında birsürü board-game var, isterseniz bir deneyin. Sayfa 62'de göreceğiniz DRAGON Magazine çok güzel bir dergi, bence abone olun. Böylece yeni çıkan oyun ve kitaplardan haberdar olmuş olursunuz. Sayfa 63'te ise

ZIRHLAR



HIDE ARMOR (AC 6):

Bu zırh çok kalın hayvan derilileri kullanılarak yapılır. Mesela bir fil derisi yada birkaç kat inek derisi gibi. Bükülemeyen, Chain Mail kadar ağır ve onun kadar koruma yapamayan bir zırh çeşididir. Karanlık ormanlarda yaşayan humanoid barbarlar arasında yaygındır.



LEATHER ARMOR (AC 8):

Bu zırh sanılanın aksine bot ve druid robe'unda kullanılan yumuşak deriden yapılmaz. Leather Armor oldukça serttir. Kaynayan yağda sertleştirildikten sonra taş veya tahtadan bir adam veya kadın göğüs modeli üzerinde gerilir. Omuz yerleri ise tunik ile kapatılır. Daha soğuk iklimlerde uzun ve yumuşak deriden kollar dikilir. Leather Armor yürüyüşü etkilemez. Ama bu yüzden ek yerlerinde korumasızdır. Bu zırh hem ucuz hem de dayanıklıdır, ama zorlu savaş durumlarında haftada bir değişmesi gerekir. Metal zırhlar gibi ses yapmaz ve kolay temizlenir. İyi bakılırsa 5-6 ay dayanabilir.

SPIKED LEATHER ARMOR (AC 7):

Bu da Studded Leather'la aynı şeydir fakat perçinler yerine sivri demirler vardır. Bunlara saplanan düşman hasar alır. Kuzey barbarları ve gladyatörler tarafından kullanılır. Studded Leather'e göre aşağı yukarı birbuçuk kere daha pahalıdır.

SEA ELF SCALE MAIL (AC 6):

Sea Elf'leri bu zırhı kendilerine adapte etmişler. Ama kendilerine has dizaynı olanları vardır. Üzerine gümüş, platinyum ve hatta mitril kaplamalar yapmışlardır.

COIN ARMOR (AC 6):

Scale Mail'in bir başka çeşidi ise demir paradan yapılanıdır. Altın, gümüş veya herbir para birimi kullanılır. Her birinde 1000 taneye kadar olabilir, genelde zenginler kullanır (niye acaba!).



AMIGA
PROGRAM, C
DONAN

MODERN VE FERAH BİR ORTAMDA, EN BASİT BİLGİSAYARDAN EN KARMAŞI SİSTEMLERE KADAR GENİŞ BİR YELPAZEDEN FAYDALANMAK VE SORUNLARINIZA GERÇEK VE ÇABUK ÇÖZÜMLER BULMAK İSTİYORSANIZ BİZİ ARAYIN.

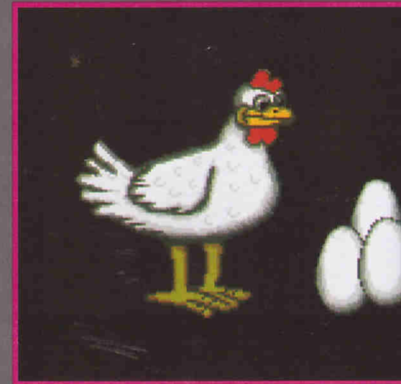
AMİGA 1200 İÇİN OYUN VE PROGRAMLAR, İNTERNAL HARDDİSK, TURBO KART VE TÜM GVP ÜRÜNLERİ. TÜM AMİGA MODELLERİ İÇİN GENLOCK VE MULTI-MEDIA PROGRAMLARI. PC BİLGİSAYARLAR İÇİN PROFESYONEL PROGRAM VE YAN AKSESUARLAR.

SULTAN SOFT OYUNLARI
PARANIN KOKUSU
STRES
TÜRKİYE EXPRES

TÜM SULTAN SOFT ÜRÜNLERİ

OYUNCUNUN EL KİTABI VE YENİ SÜPRİZ KİTAPLAR

ÇOK ÖZEL FİYATLAR ÖZEL ÖDEME ŞARTLARI





BİLGİSAYARINIZIN Y
SÜPRİZLERE HAZIR
BİZ HAZIRIZ

VE PC
YUN VE YAN
MLARI.



ARTIK SORUNLARINIZI GÜVENLE ÇÖZEBİLECEĞİNİZ BİR ADRESİNİZ VAR.

K R N
BİLGİSAYARLAR

HIZLANDIRICI KARTLAR İNTERNAL VE EXTERNAL RAM KARTLAR

KULLANILMIŞ AMİGALAR HARDDISKLER MONİTORLER

REDOX BİLGİ İŞLEM

EBUZİYA CAD. TAŞEVLER SOK. 2/1
BAKIRKÖY / İSTANBUL

TEL:543 11 10 - 543 65 83 FAX:542 46 58

PACAĞI
ISINIZ ?

her DM'ın işine yarayacakgüzel bir dergi var, ismi DUNGEON, yanlız iki ayda bir çıkıyor.

Katalogdaki en iyi ödeme şekli kredi kartı kullanmaktır, çek ile istenenler 2-3 hafta gecikiyor. Türkiye kataloğa göre ZONE-2'ye giriyor, posta paralarını ona göre hesaplayın ve formun üstündeki posta yüzdesini işaretlemeyi unutmayın. Air-Mail en geç 1,5 ayda, Surface Mail ise en erken 2-3 ayda gelir.Oh! ,en sonunda birçok kişi bu işlerden anlayacak, bir de inşallah size de bendeki katalogdan gelir, yoksa verdiğim sayfa numaraları uymaz.

Evet Tezcan, istediğin oldu, artık mektuplara daha fazla yer var. Adventure ve simulasyon köşesi istiyorsun, ama artık zor adventure pek çıkmıyor, hep ikon tipi en fazla bir ayda bitecek oyunlar çıkmakta, o yüzden bir yardım köşesi gereksiz. Ama simulasyon köşesi bence de gerekli, çünkü birçok okur simulasyonları oldukça sevmekte. Ben artık sadece FRP gideceğim o yüzden bana bakma, on kere özür.

Sakarya'dan Haldun, SSI oyunlarında en iyi karakteri almak için, öncelikle karakterin human olsun ve geliştir, başka bir numarası yok. Bir de yolla bakayım şu en yeni ürünlerini, neymiş görelim.

Hasan, koçum bak gerçekten evine kadar gelip de sana nasıl FRP oynanır anlatamam, hele Bursa'da oturduğunu düşünürsek!. Ancak yollamayı düşündüğüm kitapları alabilirsin.

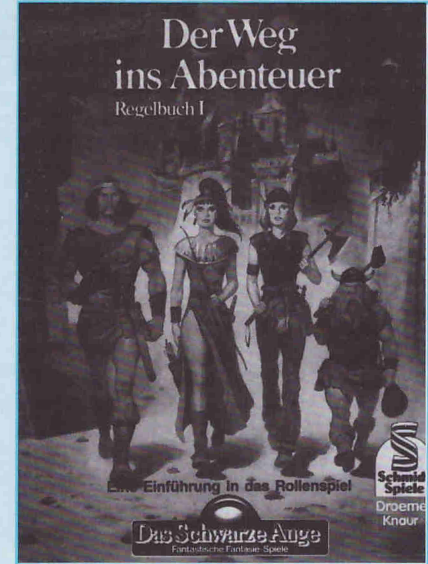
Hmm, Yalçın Amiga da en sevdiğim simulasyonu sormuş. Biraz eski ve basit bir oyun ama F-18 Interceptor diyeceğim, çünkü oldukça hızlı.

Şimdi bir yazıdan bahsetmek istiyorum. Geçen sayıda :Blades of Destiny" adlı oyunun açıklamasını görünce şok oldum, tamamen yanlış, neyse Görkem adlı bir okur da farketmiş. Bir kere Das Schwarze Auge, bir Alman firmasının(Schmidt Spiele& Dromer Knaur) çıkardığı role-playing sistemidir ve Almanyada oldukça satılmakta. Bende Schmidt Spiele'nin bir "Drachenhort" adlı kutu oyunu bir de role-playing sistemine ek "Die Helden des Schwarzen Auges" adlı kitabı var. Ama ne yazık ki ana oyun sistemi eksik, eğer birinizde varsa bana yazsın, sistemi bir incelemek isterim. "Blades of Destiny" adlı oyunun orjinal el kitabını isteyenler bana birer disket ve pul yollasınlar, çünkü o kitabı dergiye basmam imkansız. Bilgisayar oyunundaki Darkworld denilen şey ise sanırım TSR'ın Forgotten Realms, DarkSun, Dragonlance gibi bir Boxed-Set 'i olsa gerek. Görkem'in değindiği diğer bir nokta ise TSR'ın İngiltere adresini niye vermediğimdi. O adresi buraya basmayacağım, çünkü oradan gelen katalogda sadece TSR'ın malları var. Ben Türkiye'de bir TSR tekeli oluşmasına karşıyım, USA'dan istediğinizde demin de sıraladığım gibi önünüze birçok seçenek çıkacak, uygun olanı seçin.

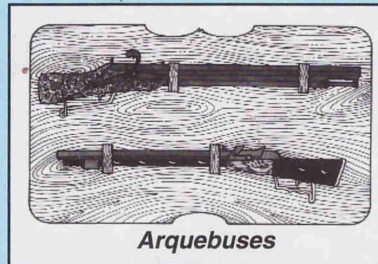
Bu aylıkda bu kadar , simdi sizi Beholder 2 ile başbaşa bırakıyorum. Hah şu anda aklıma geldi ,piyasada satılmakta olan RH+ dergisini lütfen alalım, adam gibi bir derginin daha batmasına izin vermeyelim.

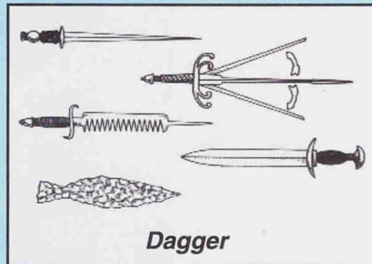
EMRE TUNCER

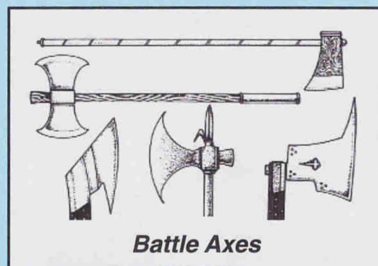
ADRES:	**TSR**
PK:27	PO Box 756
81072	Lake Geneva
Suadiye/ İstanbul	WI 53147 USA

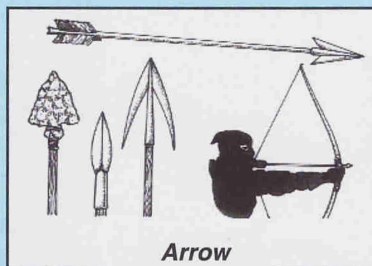


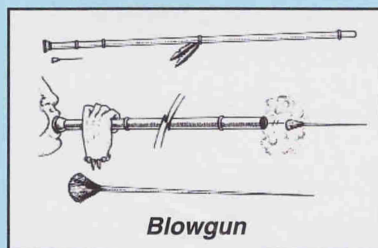
SİLAHLAR

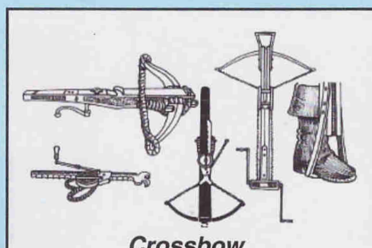

Arquebuses

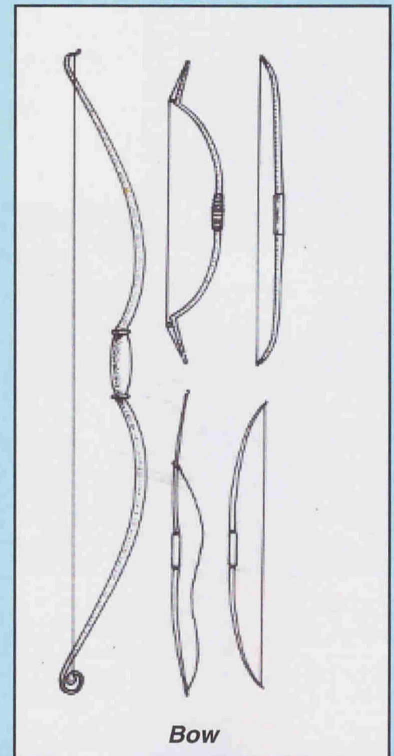

Dagger


Battle Axes


Arrow

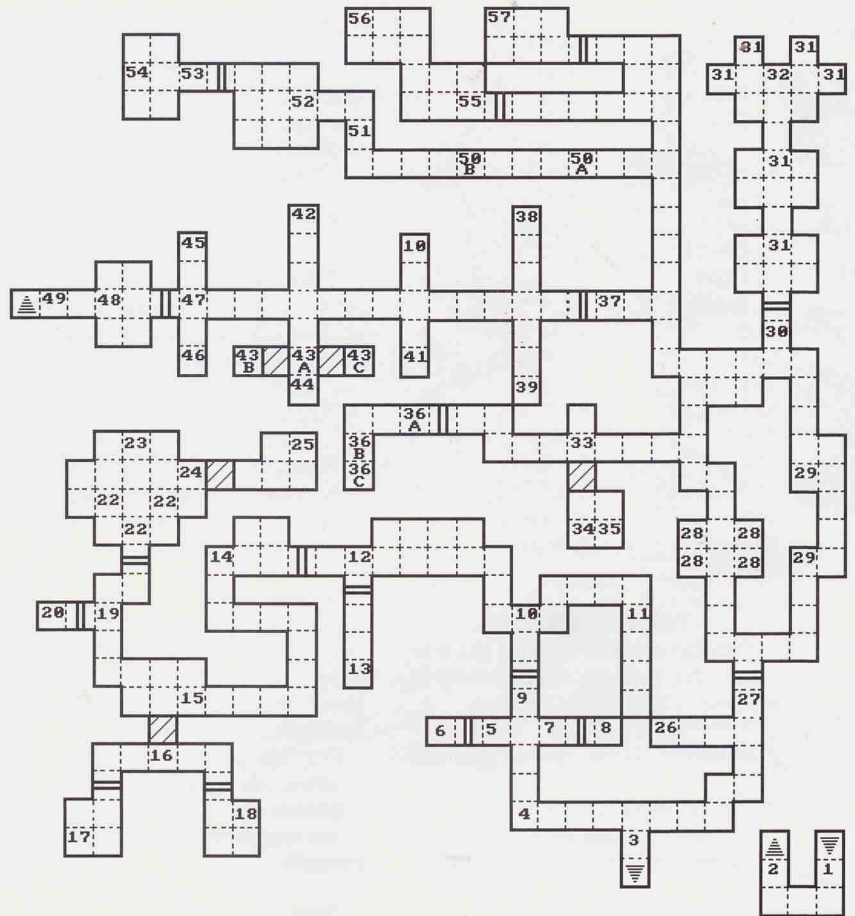

Blowgun


Crossbow


Bow

Silver Tower Level 2:

Flying Snake'ler ve gas spore'lar burada.
1: Merdivenler Silver Tower Level 1 alan 51B'ye gider.
2: Merdivenler alan 3'e gider.
3: Merdivenler alan 2'ye gider.
4: Duvarda bir yazı var.
5: Kuzey ve güney duvarlarında birer yazı var.
6: Bu odaya girince üzerinize Fireball atılır.
7: Kuzey ve güney duvarlarında yazı var.
8: Bu odaya girince bir gas spore saldırıyor.
9: Doğu ve batı duvarlarında yazı var.
10: Kuzey duvarında bir magic mouth var. Konuşması bitince hemen doğu veya batıya gidin yoksa bir Fireball yersiniz.
11: Bir flying snake sizi karşılıyor.
12: Güneydeki kapıyı açmak için bir yüklenin.
13: Yerde iki paket kokmuş yiyecek var.
14: Flying Snake var.
15: 4 flying snake var. İçlerinden biri ölünce bir adet Darkmoon Key bırakıyor.
16: Yeni bir test. 17 veya 18 numaralı alanlanlardan birine girmeniz lazım.
17: Yerde bir Bone Key var. Onu alınca doğru seçim yaptığınız için tebrik ediliyorsunuz ve yol açılıyor.
18: Yanlış seçim yaptığınız için damage alıyorsunuz ve 27 numaralı alana bir Bone Key ile birlikte teleport oluyorsunuz.
19: Alan 40'daki Magic mouth'a Mantis Idol'u verince bu kapı açılır.
20: Yerde bir Red Gem var.
21: Kapı açılınca buradan bir gas spore saldırıyor.
22: Bu numaralı alanlarda birer flying snake var.
23: Bu duvarın içinde 5 tane Potion of Cure poison ve 1 tane Raise Dead(cleric) scroll'u var.
24: Doğu duvarındaki düğmeye basınca gizli oda açılıyor.
25: Yerde bir çift deri bot, Banded Armor+2, Short Sword+3 ve Polearm -2 var.
26: Batı duvarındaki magic mouth birşeyler diyor, yerde de bir Femur ve bir Skull var.
27: Doğu duvarındaki kilit için bir Bone Key'e ihtiyaç var.
28: Bu numaralı alanların her birinde birer gas spore var.
29: Bu numaralı alanların her birinde birer flying snake var. Ölünce hiçbir işe yaramayan Ring of Adornment bırakıyorlar.
30: Doğu duvarındaki kilidi açmak için bir Darkmoon Key' e ihtiyacınız var.
31: Bu numaralı alanların her birinde birer flying snake var.
32: Yerden Composite Bow, 5 Arrows+1, Potion of Extra Healing ve bir parça parşomen alabilirsiniz. Parşomende Silver Tower Level 3'ün bir kısım haritası var.
33: Güney duvarı illüzyon.
34: Güney duvarında yazı var.
35: Güney duvarındaki boşluğa ufak bir eşya koyunca onu ufak bir taşa çevirir.
36A-36C: 36A'ya geldiğinizde bir tuzak konusunda uyarılıyorsunuz. Devam ederesniz 36B'de ölmek üzere olan bir Darkmoon Priest'i görüyorsunuz. 36C'de 3 Sphere of Fire, Helm, Potion of Healing ve Plate Mail+2 var. Bunları almak için tek yol priest'i öldürmek. Fakat öldürüp içeri girerseniz kapı kapanıyor ve sonsuza dek kapalı kalıyorsunuz. En iyisi bu malzemeleri boşverin.
37: Kuzey duvarındaki kilit için bir Darkmoon Key lazım.
38: Kuzey duvarındaki magic mouth'a bir paket kokmuş yiyecek verin.
39: Güney duvarındaki magic mouth'a 5 tane taş verin.
40: Kuzey duvarındaki magic mouth'a Mantis Idol'u verince 19 numaralı alandaki kapı açılır.
41: Güney duvarındaki magic mouth'a Red Gem'i verin.
42: Duvardaki stone mouth'un hiçbir işlevi yok.
43A-43C: Batı duvarını yıkabilirsiniz. Yıkınca doğu duvarı da yok olur ve üzerinize flying snake'ler saldırır. 43B'de bir adet Two-Handed Sword+3 ve Disintegration(mage) scroll'u var.
44: Buradaki magic mouth'a Silver Tower Level 1 alan 8'de bulduğunuz Long Sword'u veya Silver Tower Level 2 alan 25'de bulduğunuz Polearm'ı verin.
45: Kuzey duvarındaki magic mouth'a herhangi bir Potion verin.
46: Kuzey duvarındaki magic mouth'a herhangi bir Scroll veya parşomen verin.
47: Bu kapı ancak 38,39,40,41,44,45 ve 46 numaralı alanlardaki magic mouthlarla işinizi tamamladığınızda açılır.
48: Bu alana geldiğinizde arkanızdaki kapı kapanır ve ilerlemek zorunda kalırsınız, zaten yapmanız gereken de bu.
49: Buradaki merdivenler Silver Tower Level 3'e gider.
50A-50B: 50A'daki gizli düğme 50B'deki görünmeyen teleportu kapar. Eğer kapamazsanız her 50B'ye gelişinizde tekrar 50A'ya geri gidersiniz ve koridor hiç bitmez.(hehe)
51: Bu alana gelince 180 derece fırıldak gibi dönersiniz. Pusulaya bakın ve yolunuzu ayarlayın.
52: Bu odayı bir flying snake koruyor.
53: Kapı açılınca bir flying snake saldırıyor.
54: Buradaki gas spore'u öldürün ve batı duvarındaki Potion of Vitality'i alın.
55: Buradaki flying snake'i öldürünce bir Darkmoon Key bırakıyor.
56: Burada bir gas spore var.
57: Yerde bir Disintegration(mage) scroll'u var.



AMIGA DOS'u ANLAMAK 3

AMIGADOS KOMUTLARI

Bu bölümde AmigaDOS komutlarını vermek istiyorum (AmigaDOS 2.0). Yanında (°) işaretinini gördüğünüz komutlar disketten yüklenmezler; zaten ROM'da olan komutlardır (Internal komutlar). Bu bize büyük bir zaman ve yer kazancı sağlar..

ADDBUFFERS	ALIAS (°)
ASK (°)	ASSIGN
AVAIL	BINDDRIVERS
BREAK	CD (°)
CHANGETASKPRI	COPY
DATE	DELETE
DIR	DISKCHANGE
DISKDOCTOR	ECHO (°)
ED	EDIT
ELSE (°)	ENDIF (°)
ENDSHELL (°)	ENDSKIP (°)
EVAL	EXECUTE
FAILAT (°)	FAULT
FILENOTE	GET (°)
GETENV (°)	ICONX
IF (°)	INFO
INSTALL	JOIN
LAB (°)	LIST
LOADWB	LOCK
MAKEDIR	MAKELINK
MOUNT	NEWSHELL
PATH (°)	PROMPT (°)
PROTECT	QUIT (°)
RELABEL	REMRAD
RENAME	RESIDENT (°)
RUN	SEARCH
SET (°)	SETCLOCK
SETDATE	SETENV (°)
SETPATCH	SKIP (°)
SORT	STACK (°)
STATUS	TYPE
UNALIAS (°)	UNSET (°)
UNSETENV (°)	VERSION
WAIT	WHICH
WHY (°)	

YAZIM ŞEKİLLERİ

Komutları açıklarken standart yazım formatlarından faydalanacağım. Öncelikle bu yazım formatlarını vermek istiyorum..

<> Mutlaka girilmesi gereken parametreler.

[] Opsiyonel parametreler.

{} Birkaç kere girilebilen parametreler.

| Veya işareti. Seçimli parametreler.

Bir örnekle inceleyelim:

DESEASE <filename> [<pubscreen>] [OPT R|A|RA]

Yukarıdaki satır, DESEASE adlı komutun formatıdır (Desease isimli şirin bir komutumuz yok, sadece bir örnek¿?). Şimdi komutumuzun kullanımını bulalım:

FILENAME, dosyaismi kesinlikle gerekli bir parametre (olmazsa olmaz)..

PUBSCREEN, gerekli değil ama istenirse buraya bir ekran adı girilebilir ve komutumuz o ekranda çalışır.

OPT, burada komutumuza R veya A opsiyonlarını veya her ikisini de verebiliyoruz..

PARAMETRE TANIMLAMALARI

/A Gerekli, olmazsa olmaz parametreler.

/K Anahtar kelime ile girilen opsiyonlardır.

/S Switch şeklinde çalışan opsiyonlardır. Switch girildiyse opsiyon açılır, girilmediyse opsiyon çalışmaz.

/N Sayısal değer şeklinde girilen parametrelerdir.

/M Birden çok parametre girilebileceğini gösterir.

/F Komut satırındaki son parametre olmalıdır.

= Aynı işi yapan iki farklı anahtar kelimeyi gösterir.

, Komut parametre almaz.

KOMUTLAR

Eveet.. Artık sırasıyla komutları öğrenmeye başlayabiliriz.. Birkaç sayı boyunca alfabetik sıra ile bütün komutları vereceğim daha sonra pratiklerimize devam edebiliriz..

ADDBUFFERS:

Format: ADDBUFFERS <drive> [n]

Param: DRIVE/A, BUFFERS/N

İşi: Dosyalama sisteminin, sürücüler için kullandığı tampon belleğe (cache) ekleme yapar.

Ayrıntı:

Addbuffers, <drive> 'ın cache'lerine <n> ekler. Normalde cache adedi floppy'ler için 5, hard diskler için ise 30'dur. Addbuffers komutu ile bunu arttırabilir ve daha hızlı çalışabilirsiniz.

Programın çıkışı ise;

<drive> has <n> buffers

şeklinde olur.

<n> sayısını negatif girerseniz, cache sayısı eksilir.

Örnek:

ADDBUFFERS DF1: 25

df1:'e 25 cache ekler.

ALIAS:

Format: ALIAS [<name>] [<string>]

Param: NAME, STRING/F

İşi: Komut alias'larını görmek ve set etmek.

Ayrıntı:

Bu komut, komut satırları veya komutlar tanımlamanızı sağlar. Yani "ALIAS <NAME> <STRING>" şeklinde girilen komuttan sonra, her <NAME> girişinizde <STRING> satırı işleme konulur.

Sadece ALIAS komutunu girerseniz, o anki tanımlı alias'ları gösterir.

Örnek:

ALIAS dc "LIST c:"

Bu komutu girdikten sonra, dc yazdığınızda, c: directory'sinin listesi alınacakdır..

ALIAS

dc LIST c:

.. ..

Şeklinde tüm alias'ları görebilirsiniz..

ASK:

Format: ASK <prompt>

Param: PROMPT/A

İşi: Bir script içinde kullanıcı'dan giriş almak.

Ayrıntı:

Ask komutu, o anki aktif shell'e <prompt> satırını girer ve kullanıcıdan giriş bekler. Giriş "Y" (Yes=Evet), "N" (No=Hayır) veya sadece RETURN (N yerine geçer) olabilir. Giriş yapıldıktan sonra condition flag'leri (durum göstergeçleri (?!?)); eğer "Y" girildiyse 5 (=WARN), "N" girildiyse 0 olur. Sonucu kontrol etmek için IF komutunu kullanabilirsiniz. (Bkz IF)

Örnek:

ASK "Doğru mu?"

Doğru mu?

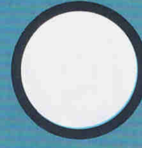
Ve kullanıcıdan giriş bekler..

Bu aylık yerimiz de burada bitti. Gelecek ay bütün hızımızla komutları vermeye devam edeceğiz. Sorunlarınızı Acil Servis'e yazın.. Bu arada underground dergi piyasasını da takip etmeyi unutmayın (heh heh!)..

Alakasız Not: Dragon, Polyhedron, Heavy Matal dergilerine sahip olanlar beni arasın..

Volkan Uçmak

arka kapI



Zaman ne kadar hızlı akıp gidiyor. Oysa daha editörün beni arayıp "Caaan, yazın nerdee?" diye bağırması dün gibiydi. Meğer bir ay daha geçmiş, aynı konuşmayı az önce birkez daha yaptık. Aslında Arka Kapı'sız bir günümün geçtiğini söylesem yalan olur. Bu köşe, istesem bile kesinlikle aklımdan çıkmıyor. Devamlı gelen ve dağlar gibi yığılan "Merhaba, ben de tüyo gönderiyom işte" diye başlayan mektuplar, annemin odamın her köşesinde görüp bana "Oğlum, bu mektupları niye derli toplu tutmuyosun?" diye söylenmesi. Arka Kapı'nın devamlı gündemimde olmasının başlıca nedenleri. Herneyse, en iyisi tüyolarımıza başlayıp güzide dergimizin bu güzide köşesini sizin de şahsi gündeminize sokayım.. Bu ayın ilk tüyosu artık "eski dost" diyeceğim, eski okurlarımdan Emek Aslan'a ait. Emek'e yazdığı her güzel söz için teşekkür ediyor ve gönderdiklerinden işe yarayanları yazıyorum:

STRIKER:

Penaltılarda oyunu "S" tuşu ile slow motion'a alırsanız hem vuruş hem de kurtarışlarda başarı kaydedersiniz.

CHASE HQ II:

Title ekranında "IN A GARDEN" yazın. "T" ile zaman alabilirsiniz. Ayrıca, geçen sayımızda yazdığımız gibi, "H" ve F5'e basılı tutarsanız yol üzerindeki nesneler yok olacaktır.

HONDA RACING:

İlk ekrandaki soruya "M=H.Z" yazın. Artık yoldan çıksanız bile hız kaybetmezsiniz. Ancak space ile pause ederseniz herşey eski haline döner.

Sırada cüzdanımda aylarca dolaşan bir tüyo var. Sahipleri ise Volkan ile Mete. (tüyoyu direk bana vermek yerine mektup olarak atsaydınız cüzdanımda unutmazdım, ehe..). Herneyse, sabreden derviş..

STREET FIGHTER II:

Oyunu daha zevkli bir hale getirmek için Time'ı OFF yapın. Sonra adam seçim yerinde Blanka'nın üstüne gelip PATIENCE yazın ve oyuna başlayın. Rakibinizden sürekli dayak yiyin. Enerjiniz kıpkırmızı olunca F10'a basın. Böylece artık hiç bayılmayacak ve enerjiniz bittikçe F10'a basmanıza gerek kalmayacak. Yani, o raund hiç bitmeyecek ve rakibinizle kıyasıya dövüşeceksiniz. Ancak, rakibinizin bazı özel hareketleri enerjinizi düşürebilir. Bunlardan kaçının.

Sırada bana kocaman bir mektup yazan Alper Yılmaz var. Alper bu ayın şanslılarından çünkü gönderdiği tüyoların hemen hemen hiçbiri yayınlanmamıştı..

ARABIAN NIGHTS:

5. bölümde kahramanımızı oradan oraya tüküren borulardan hedefe götüreni sağ tarafta ortadaki borudur. Bu borudan geçtikten sonra devam ettiğinizde karşınıza çıkan başka bir boru kendinizi ekranda göremediğiniz bir tünele sokuyor. Bu tünelde yol yukarıya ve aşağıya olmak üzere ikiye ayrılıyor. Yukarıdakine zıplarsanız çıkışa gidebilirsiniz. Ayrıca 7. bölüm sonunda üzerinize zıplayarak gelen yaratık ölümsüzdür. Sizin amacınız yerde duran üç adet vanaya vurarak yukarıdaki borulardan akıttığınız suları tepenizde gezinen yaratığa isabet ettirmektir.

DUNE II:

Eğer düşman troop'larından kısa yoldan kurtulmak istiyorsanız, harvester veya herhangi bir tankınızla onların üzerine gidip ezebilirsiniz. Bununla beraber ele geçirmek istediğiniz düşman binasını içine yeterince troop'unuzu move ederek kontrolünüz altına alabilirsiniz.

AFTERBURNER:

Oyun sırasında pause edip "TOGETHER IN ELECTRIC DREAMS" yazın. Bunları yazıp, en son "dreams"'in "s"'sini yazdığınız anda dijitize bir ses "WOW" der. Artık "G" daha fazla missile, "N" extra hak, "<" ile bir stage geri, ">" ile de ileri gidebilirsiniz.

AMAZING SPIDERMAN:

Hiscore ekranına "GENERIC" yazın. Bir sonraki oyunda HELP tuşu ful enerji sağlar.

ATOMIC ROBOKID:

Oyuna başlamadan önceki giriş ekranında "TUESDAY 14TH" yazın. Fire'a basıp oyuna başlayacağınız sırada trainer menüsü çıkar.

Ve şimdi sıra Murat Orel'de. Bakalım neler var burada..

SHADOW DANCER:

Oyun sırasında pause edip "GIVE ME INFINITIVES" yazın, artık ölümsüzsünüz.

THUNDERBLADE:

Oyun sırasında "CRASH" yazın. "HELP" tuşu ile kademe geçebilirsiniz.

DEFENDER OF THE CROWN:

Oyunu yüklerken sürekli "K" tuşuna basın. Böylece şovalye sayınız artar.

PRINCE OF PERSIA:

Oyun sırasında SHIFT-L'ye basın. Böylece baştaki birkaç bölümü oynamadan geçebilirsiniz.

AFTER THE WAR:

Bu güzel oyunun 2. bölümünün şifresi 101069.

LOGICAL:

Kendi oyununuzu yapmak istiyorsanız password kutusuna THE FINAL CUT yazın.

Sırada mektubuna adını yazmayan bir okuyucum var. Tüyoları yayınlanıyor ama adı maalesef.. Sadece zarfa değil, lütfen mektuplarınıza da isimlerinizi yazın..

CRAZY CARS 3:

(Oyunun neresinde yazıldığını belirtmemiş ancak) 130D3 yazarsanız oyunda sonsuz boost alırsınız.

ROTOR:

Bölüm kodları..

1. GAG	2. LIP	3. FLY
4. MEN	5. AWE	6. TNT

FAST EDDIE:

Bilgisayar atış yaptığı sırada sağ mouse düğmesine basıp "YES" seçeneğini seçerseniz bilgisayarın atışı faul olarak kabul edilir ve atış hakkı size geçer.

Arggh!. İşte ismini mektuba yazmayı unutan birisi daha. Ne yapalım, biz yine de teşekkür ederek tüyolarını yayınlıyoruz:

SUPER CARS:

Oyunda adınızı RICH olarak girin.

KARATE KID II:

Oyunda P tuşu ile bölüm geçebilirsiniz. (ilginç.. P ile pause olmaz mıydı?)

POPULOUS:

Açılış ekranında KILLUSPAL yazarsanız 999. kademeyi oynarsınız.

Ve bu aylık Arka Kapı'nın geri kalan kısmını haklı bir şekilde Muder'e ayırıyorum. Muder özellikle biz Ankara'lı yazarların yıllık mektup ihtiyacının yarısını karşılayan bir text canavarı. Sadece ben ayda rahat bir 20-30 mektup alıyorum ondan. Muder, İstanbul'a geldim, buradaki yazarlar da senden mektup aldıklarını söylediler. Eh, ne diyeyim, Allah koluna kalemine kuvvet versin!

FAST FOOD:

Oyunu pause edip 4 kez DEL'e basın. Birşey olmadı gibi görünse de oyuna başla-

yınca trainer olduğunu anlayacaksınız. Ancak bu tüyo oyunun tüm versiyonlarında çalışmıyor.

EUROPEAN FOOTBALL CHAMP.:
Gol atmak için kornerin kullanıldığı yerden yaptığınız ortaya kaleci ters bir şekilde uçunca, çizginin orada bekleyen adamla topa vurun. Bu pozisyon genellikle gol oluyor(muş.. Muder öyle diyo..).

FRENETIC:
Oyunda tek kişi başlayıp son hakkınızdayken joystick'i çıkartıp mouse portuna takın. İşte 5 hak!

ASTRO MARINE CORPS:
Bazı level kodları:

03- DISCOVERY
07- DAGOBAH
09- BERLICANT
11- KRULL
13- METROPOLIS

BAAL:
Hi-score ekranına LOVENBUNDLE yazın. İşte cheat-mode artık aktif!

DOGS OF WAR:
Bayağı eski ancak çok güzel bu oyunun tüyosu ise şu: Açılışta TIMBO yazın ve daha sonra F5'e basın. Artık ölümsüzsünüz.

DRAGON NINJA:
Tüm zamanların en baba oyunlarından olan Dragon Ninja'da TERRIFIC yazın ve F3 ile extra hak alın. "L" ile de bölüm atlayabilirsiniz.

BRAT:
Bölüm kodları..

02- MINEMOTO
03- SASUTOZO
04- SUMATZEE
05- NOKITAGO
06- ITSANONO
07- MOZIMATO
08- HOZITOMO
09- MOKITEMO
10- ZUMOHATO
11- CHANASTU
12- NAGAITSU

BATTLE ISLE'93:
Haziran sayısında yayınlanan bu güzel oyunun bölüm kodları:

01- FIRST
02- GHOST
03- GAMMA
04- MARSS
05- EAGLE
06- METAN
07- FOTON
08- POLAR
09- TIGER
10- SNAKE
11- ZENIT
12- DONNA
13- VESTA
14- OXXID
15- DEMON
16- GIANT

1 Player bölüm kodları ise şöyle:

01- CONRA
02- PHASE
03- EXOTY
04- MOUNT
05- FIGHT
06- RUSTY
07- FIFTH
08- VESUV
09- MAGIC
10- SPACE
11- VALEY
12- TASTY
13- TERRA
14- SLAVE
15- NEVER
16- RIVER

HAEGAR:
2- FEAFGN
3- JVSAMSK
4- ASGAPQ
5- UWFXPZ
6- PSXRIC
7- DYAETG
8- WFZILD

HUDSON HAWK:
Açılış ekranında SCIENCEFICTION yazın.. Bilin bakalım nooluyoo..

GOOBLINS:
İşte bölüm kodları..

02- VQVQFDE
03- ICIGCAA
04- ECPQPCC
05- FTWKFEN
06- HQWFTFW
07- DWNDGBW
08- JCJCJHM
09- ICVGCGT
10- LQPCUJV
11- HNWVGKB
12- FTQKVLE
13- DCPLQMH
14- EWDGPNL
15- TONGTOV
16- IQDNKQO
18- KKKPURE
19- NGOGKSP
20- NNGWTTO
21- TQNGFVC

GOAL:
Ve işte büyük ihtimalle son zamanların en önemli tüyosu.. Copyright 1993 by Muder Inc. Bir adet Action Replay'iniz varsa, 1. oyuncu için (yani scoreboard'da solda görünen oyuncu için) gol adresi: 10403. 2. oyuncu için ise adres 10405. Muder bu adresle Juventus'u 256'ya 5 yenmiş.. ehi..

DRAGON'S LAIR:
Bu oyunu bir çizgi film gibi sonuna kadar hiçbirşey yapmadan seyretmek istiyorsanız, oyunda krediniz bitince ESC-R-I-L-N tuşlarına beraberce basın.

E-SWAT:
Oyunu P ile pause edip JUSTIFIED ANCIENTS OF MU MU yazın. (The KLF, aha aha aha..) Artık 99 hakkınız var.

ARKANOID-REVENGE OF DOH:
Bu oyunda öldükten sonra açılış ekranına DALEY-88 yazarsanız kaldığınız bölümden devam edersiniz. Yine aynı biçimde MAGENTA yazarsanız "S" ile bölüm geçersiniz. Bunları büyük harflerle yazmalısınız.

NEW ZEALAND STORY:
Ekranda "press fire" yazısı belirince hiç aralıksız MOTHERFUCKENKIWIBASTARD yazın. Ne ayıp ama naapalım, trainer için yazacaz..

BATTLE SQUADRON:
Bu oyuna yeni bir tüyo daha var. Açılış ekranında ELECTRONICS yazmayı deneyin.

NEVERMIND:
Nirvana'nın albümüyle adaş olan bu oyunda 328 GTS yazmayı deneyin. Sonra da farenizin sağ gözüne parmağınızı sokun. Artık bölüm atlayabilirsiniz.

Muder'e bir not daha. Daha elimde tüyolarla dolu, ayıkladığım 6 mektup daha var. Ayrıca, Clique'e girmen için iyi bir grafiker olman yeter. (Çünkü çok ihtiyaçları var) İlgilenen grafikerler varsa benim adresime yazsınlar, ben kendilerine iletirim. Son olarak, Muder, güzel mektupların için kocaman bir SAĞOL!

SORULAR-SORUNLAR

1- Miss Blondy adıyla yazan okurumuz WEEN'de takıldığını belirtmiş. Bu oyunda KRAAL ile karşılaştığı sahneden sonra KRAAL'ın mahzeninde hapis kalıyormuş. Elinde sadece bir NAIL ve HEART varmış. Metal çubukları kaldırıp oradan nasıl kaçabilirmiş?

2- Ankara'dan Tunca Vanlı'nın birkaç sorusu var. Bunlardan ilki Body Blows ile ilgili. Bu oyunda rakibine yenilip bir daha dövüşmek istediğinde enerji ve skorların gösterildiği bölümün grafikleri bozuluyormuş. Bunun nedenini merak etmiş.

Cracker grupların arasında en önemli olaylardan biri, bir oyunu ilk olarak piyasaya sürmektir. (First Release) Ve gruplar birbiriyle yarışıp "çabuk kırayım!" diye uğraşırken oyunlarda bazı noktaları bozabiliyorlar. Senin oynadığın versiyon ilk piyasaya sürülen ve dolayısıyla ilk Türkiye'de dağılan versiyonu. Bu versiyondan 1 gün sonra CRYSTAL grubunun versiyonu piyasaya çıktı ve tamamen çalışıyor. Bende vardı ama sildim. Nereden bulabileceğini ise bilmiyorum.

Tunca'nın ikinci sorunu ise Goal ile ilgili. Bu oyunun kendi bilgisayarında çalışmadığını söylemiş. Nedenini sormuş. Tunca, bilgisayarının konfigurasyonunu bilmeden birşey söyleyemem. Bana kullandığın bilgisayarın tam tanıtımını yaparsan (ne kadar hafızan var?, hard diskin var mı? vs vs..) belki yardım edebilirim.

Evet, bu aylık da bu kadar. Bu yazıyı ilkorta dereceli okulların açıldığı gün yazıyorum. Hepinize bol şanslar. (Buna gayet ihtiyacınız olacak, ehe..) Ayrıca 2 haftadır Mariah Carey "Dream Lover" adlı single'ıyla Amerika, Almanya, Avustralya ve hatta Türkiye pop listelerinde 1 numara.. Yep, great! Müzik demişken.. Aranızda CD Single'ı olan var mı? Bilgisayardan sonra en büyük zevkim şarkıların REMIX versiyonlarını dinlemektir. Bende yaklaşık 50 adet single var. Eğer aranızda benimle single değiştirmek isteyen olursa veya benden başka bir Remix delisi daha varsa bana yazsın. Hiç olmazsa Remix'leri kasete çekip değişiriz..

Sevgiler..

CAN YALÇIN

PK.148, 06660
KÜÇÜKESAT
ANKARA

MARMARA BİLGİSAYAR

YİNE SİZ AMIGA OKUYUCULARININ HİZMETİNDE

star MICRONICS **SUNAR**

STAR LC24-20 II

Baskı Metodu	: Dot Matrix Printer
Baskı Kafası	: 24 Pin
Baskı Hızı	:

	10 cpi	12 cpi	15 cpi
HSDraft	210 cps		
Draft	167 cps	200 cps	250 cps
LQ	56 cps	67 cps	83 cps

Baskı Yönü	: HS-Draft, Draft, LQ, grafik mod: Çift yönlü, mantıksal tarama.
LF (inç)	: 1/6, 1/8, 7/60, 7/72, n/72, n/180, n/216, n/360
Buffer	: 39 KByte
Satır Uzunluğu	: 80 kolon (10 cpi'da)
Baskı Rengi	: Siyah
Grafik	: 24 Pin'de maksimum 360 dpi
Boyutlar	: 150 x 440 x 330 mm
Ağırlık	: 6.4 Kg
Özellikleri	: Üstten, arkadan ve alttan kağıt besleme, 5 LQ fontu, sessiz çalışma, EDS Switch'leri, LC görüntü birimi, font kartuşu için slot, kendi kendini test etme, kağıt park etme fonksiyonu, data sıkıştırma opsiyonu.

STAR LC24-200 Renkli

Baskı Metodu	: Dot Matrix Printer
Baskı Kafası	: 24 Pin
Baskı Hızı	:

	10 cpi	12 cpi
HSDraft	222 cps	
Draft	167 cps	200 cps
LQ	56 cps	66 cps

Baskı Yönü	: HS-Draft, Draft, LQ, Bit Image: Çift yönlü, mantıksal tarama.
LF (inç)	: 1/6, 1/8, n/60, n/72, n/180 ve n/360
Buffer	: 30 KByte
Satır Uzunluğu	: 80 kolon (10 cpi'da)
Baskı Rengi	: Sarı, turuncu, kırmızı, yeşil, mavi, mor, siyah
Boyutlar	: 156 x 463 x 356 mm
Ağırlık	: 6.6 Kg
Özellikleri	: Üstten, arkadan ve alttan kağıt besleme, itme/çekme traktör switchleri, 5 LQ fontu, sessiz mod, font kartuşu için slot.





5.000.000.-TL.





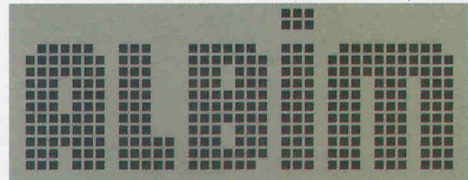
5.700.000.-TL.

SİPARİŞLER AMIGA DERGİSİNDEN KARŞILANABİLİR.

AMIGA DERGİSİ TELEFON: 0216 - 414 24 37

star MICRONICS

Türkiye Tek Temsilcisi



BİLGİ İŞLEM - İTHALAT VE TİCARET A.Ş.



Siyaset hayatınız burada geçecek. Sakın rüşvet yemeyin.



Bulunduğunuz yer kentin meydanı. Dolaşırken belki bir tanıdığa rastlarsınız.

THE PATRICIAN



Oldukça çekici ve zekice hazırlanmış bir strateji oyunu. Ayrıca multi-player opsiyonu sayesinde aynı anda 4 kişiye kadar oyuncu ile oynanabilmesi, bu 14. yüzyılda Avrupa'da geçen ticaret oyununu daha da etkileyici ve eğlenceli kılıyor.

14. Yüzyıl

14. yüzyıl Avrupa'sı hakkında pek bilgisi olmayanlar için, bu oyun aynı zamanda küçük bir tarih bilgisi niteliğinde. *The Patrician*'da geçen zamanda yaşam savaşı veren bir tüccarı oynuyoruz. Gelelim ortama; o zamanlar oldukça değişikti, zamanın Avrupa'sı büyük bir değişim içerisindeydi. Hansaetic League (şimdiki tüccar toplulukları gibi birşey) Avrupa ticaretini temsil ediyordu ve hedefleri ise, büyük şehirler arasında gümrüksüz ticareti sağlamaktı. Eh, 600 yılda pek birşey değişmemiş değil mi?



Şehrin limanında geminize bakım yaptırabilirsiniz.

Hansaetic League'in temsil heyeti ise büyük limanların yöneticilerinden oluşuyordu. Bu heyetin başında ise Alderman vardı. Biz oyuna işe yeni başlayan küçük bir tüccar olarak başlıyoruz. Hedefimiz ise yönetici Alderman seviyesine gelebilmek, yani işimiz oldukça zor. Bunu sağlamak için ticarete atılmalı ve elimize geçen paraları bir kenara toplamalıyız. Çünkü bu para ileride politik kariyerimiz için gerekecek (ne de olsa para güç demektir). Tabii sadece para da yetmiyor, mutlu bir evlilik yapmış olmanız yeterli derecede oy almanızı sağlıyor. Aksi taktirde günümüz politikacılarının benzeri durumlarda düştüğü hale düşersiniz.

Tamam, yeteri kadar politikaya daldık, şimdi biraz da oyuna bakalım. İşin başında sadece bir gemi ve 100 Thala'nız (para birimi) var. Birikiminizi yükseltmenin tek yolu ise çeşitli mallarla ticaret yapmak. Ticaret pek de kolay bir iş değil, mallarınıza uygun fiyat bulabilmek için limandan limana dolaşmak gerekebilir, hatta geminizdeki malları satmak için uygun fiyat bulamayıp zararına satmak zorunda kalabilirsiniz ama daha iyi bir çözüm yolu - eğer yeterli paranız varsa - malları bir depoya koyup daha sonra satmak. Tabii ticaretten yeterince anlıyorsanız yazın mısır ucuzken stoklayıp kışın satarak parsayı toplarsınız.

Kredi

Eh, sanırım en büyük problem de yeterli para olmayışı. Şarap veya biber gibi malları çok ucuza bulup alacak kadar para bulunmaması oldukça üzücü. Bunun çözümü kendi yağınızda kavrulup daha ucuz mallarla ticaret yapmak olabilir veya bir diğer çözüm olarak sevgili faizcinizle bir anlaşma yapıp borç para almayı ve tabii bunun riskine katlanmayı görebilirsiniz. Riski ise, borç aldığınız paranın ödeme zamanlarında yeterli parayı bulamadığınızda kendini gösteriyor. Kredi aldığınız kişiler önce yakanıza yapışıp paralarını istiyorlar ve eğer elinizde yoksa gemilerinizden birine veda ediyorsunuz. Bu oldukça büyük bir kayıp çünkü ticaret hayatınıza büyük bir darbe alıyorsunuz. Tabii istediğiniz büyüklükte ve hızda bir gemiyi istediğiniz tersanede yaptırmanız mümkün. Seçeğiniz gemi taşıyacağınız malın çokluğuna ve yetiştirmeniz gereken zamana bağlı olmalı. Ne de olsa fazla para harcamamak gerekli. Tabii bu yolculuklar sırasında gemileriniz aşınıyor ve tamir ihtiyacı ortaya çıkıyor. Çeşitli yerlerde tamir yaptırabilirsiniz fakat bunu atlar ya da yeterli parayı bulamazsanız gemileriniz zamanla yavaşlıyor hatta bir fırtında batabiliyor. Bu batma sonrasında ya tüm mallarınızı kaybediyorsunuz ya da daha kötüsü geminizi ve



O kadar çok işimiz var ki, sahilde bir yürüyüşe bile çıkamıyoruz.



17 şehir arasında seçim yapmanız gerekiyor.

OFİS

Duvarda Haritanın Solundaki Kağıt: Borçlarınızın ve kredi aldığınız kişilerin bulunduğu şehirlerin listesi bulunuyor.

Pencere: Buraya klikleyince tekrar dışarı, limana çıkarsınız.

Büyük Harita: Gerçek haritayı ekrana getirir. Burada gemilerinizin gideceği yönlere kara verirsiniz.

Hokka: Bu opsiyon Load/Save ekranını çağırır. Save, Load gibi işlemler buradan yapılır. Ayrıca oyunun Arcade bölümüne de buradan geçiliyor.

Teleskop: O anda bulunduğunuz kasaba hakkında detaylı bilgi kaynağı. Nüfus, mevcut belediye başkanının ismi gibi şeyler gösteriliyor.

Küçük Defter: Tüm kişisel bilgiler yer alıyor. Bunlar; Medeni haliniz, ofisteki ve gemideki paralarınızın miktarı, gemilerinizin demirli olduğu limanlar, yanınızda çalışan işçi sayısı ve gayrimenkulleriniz.

Büyük Defter: Tüm satınalma ve satma işlemleri buradan gerçekleştiriliyor. Kısacası genel ticari işlemler.

mallarınızı güvertedeki tüm personelinizle birlikte açık denizin koyu sularının dibinde bulabiliyorsunuz. Tabii bu da oldukça üzücü bir sonuç.

Patron Bey

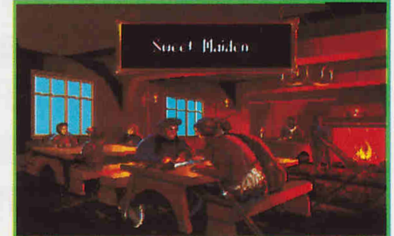
Eleman almak veya işten atmak elinizde. Gemide adama ihtiyacınız varsa etraftaki sarhoşlara klikleyerek kişi başına bir Thala vererek işe alabilirsiniz. Eğer depoda adama ihtiyaç varsa o zaman etrafta sessizce oturan adamlardan seçmelisiniz. Önde duran sert bakışlı adamlar ise sizin silah aldığınız tüccarlar. Silahlara gerçekten ihtiyaç var çünkü açık sular pek de tekin değil, korsanlar ve hatta canavarlar, şöhrete giden yolda birer engel olarak karşınıza çıkacaklar. Bu gibi durumlarda tüm planlarınız değişebilir ve hiç de istemediğiniz bir yerde yolu değiştirmek veya en yakın karaya gitmek gerekebilir. Tabii bu da işleri yoluna koymanızı zorlaştıracaktır. Daha da şanssız iseniz saldıran korsanlara karşı verilen savaşta kaybedebilirsiniz. Bu da tam gelişmeniz gereken zamanda filonuzdan bir gemi eksilmesine neden olur.

Küvet Vakti

Zorlu zamanları atlatıp işleri yoluna koyduğunuzda ise topladığınız paraları politik geleceğinize yatırıp kendinizi geliştirmeli ve Hansaetic League'de Alderman olmalısınız. Politik gücü elde edebilmek için oldukça popüler olmalı ve konsülün tüm üyelerine kendinizi kabul ettirmelisiniz.

Kendi şehrinizde popüler olmanın birkaç yolu var. Biri de hemşerilerinize müthiş parti vermekten geçiyor. Bunun tek bedeli ise masraflar. Pek kolay olduğunu sanmayın çünkü gelen insanları yeterince doyuramazsanız eve aç dönerler ve bu durumdan hiç de hoşlanmazlar. Ancak onlara mükemmel bir parti sonunda şişkin bir göbekle eve dönme imkanını verirseniz sizin çok iyi bir politikacı olacağınızdan emin olacaklardır.

Aslında yeterli oy toplamak için yapmanız gereken şey konsül üyelerinin gittiği yerel banyolara gidip bir küvete yerleşmek ve yanınızdaki üyeye rüşvet vermek. Ancak bunun da riskleri var. Eğer görülürseniz veya rüşvet vermeyi teklif ettiğiniz kişi bu teklifinizden pek hoşlanmaz ise çeşitli şantajlara maruz kalabilir veya gerekli mercilere şikayet edilebilirsiniz. Bu da mahkeme huzuruna çıkmanızı gerektirir. Eğer suçsuz bulunup affedilmezseniz ceza ödemeniz gerekecektir. Şikayet edilmezseniz şantajcınızla yüzyüze gelip onu biraz beslemeniz gerekecektir (tabii tavukla değil).



Burda sizinle çalışmaya can atan pek çok işsiz var.

Oyunun Kontrolü

Kontrol konusunda oldukça büyük rahatlıklar var. Bu tür birkaç oyunda da kullanılan sistem ise sol tuşla işlem yapma ve sağ tuşla bir önceki ekrana geri dönmeye dayalı. Bu ise rahat bir kullanım sağladığı gibi, ikonların anlamları gibi şeylerle uğraştırmıyor ve oyuncunun tüm dikkati oyuna yönlendiriliyor.

The Patrician'ı oynarken ekrana yapışacak ve politik kariyerinizi su yüzünde tutabilmek için canınızı dişinize takacaksınız, ama bu Akdeniz'de yüzerken ıslanmamaya çalışmaya benziyor.

The Patrician, en baba platform oyuncusunu bile kendine bağlayabilecek kadar güzel, kompleks ve alışkanlık yapan bir oyun.

Çilek



Selam yine biz geldik Banker Bey, merak etmeyin borcumuzu gelecek ay ödeyeceğiz fakat önce biraz daha borç alsak diyordum.

SES		GRAFİK
40	ICE 1 MByte 3 Disket Billboard'da 4 numara	90

GENEL 80

CLUB ANKA 3 YAŞINDA

Club Anka'yı bugünkü yerine ulaştıran, 7'den 70'e bütün değerli üyelerimize, dost ve müşterilerimize teşekkürlerimizi sunarız.

Club Anka'dan üçüncü yıl hediyeleri

ANKA BBS

1 Ekim 1993 tarihinden itibaren resmen faaliyete başlayacak 9600/14400 bps moden hizmetleri ve bilgi alışverişi için legal data bank

9-1-288 78 83

hattından hizmetinizde.

HER GÜN 24 SAAT AÇIK MODEM HATTI

ANKA TELESERVICE

Günün, gecenin her saatinde istek ve APS siparişlerinizi mesajlarınızı bırakabileceğiniz telesekteterli bilgisayar kayıtlı açık hat:

9-1-288 35 34

24 SAAT HİZMETİNİZDE

SPC PC'LERİ SATIŞI

386/486/SX/DX serileri
40/80/105/120/240 MB HD'ler
SVGA/MVGA monitörler
İlave ram
3.5-5.25 Floppy
PC Joysick
PC Mouse
Sound Blaster 2.0 PRO
Printer/Seçenekleri

İNANILMAZ FİYATLARDA

ZENGİN ÇEŞİTLER

- ★ Amiga 500/PC/Commodore 64 Bilgisayar ve Monitörleri satışı...
- ★ TV ara birimi Modülatör/Her çeşit Amiga ve PC mouse...
- ★ 5.25" ve 3.5" Ex. Driver'lar/Her çeşit adaptörler...
- ★ Monitörünüzü 64 kanal TV'ye çeviren uzk. kum. RECEIVER'lar...
- ★ 512K, 1MB, 2MB EK RAM kartlar/Amiga ve C-64 entegreleri...
- ★ 40, 60, 80, 120'lik disket kutuları/8'lik disket çantaları...
- ★ Zengin mousepad çeşitleri/mouseholder/mousecover/mousecleaner...
- ★ Quickshot ve Quickjoy serileri, her çeşit orjinal joystickler...
- ★ Maxell, 3M, Sony, Lambda, CMC, Media, NN 3.5"/5.25" disketler...
- ★ Viruse karşı antivirüs/Temizlik setleri/Floppy temizleme disketleri...
- ★ Bilgisayar masaları/Monitör standı/Prostand...
- ★ Her çeşit ara kabloları/bağlantı birimleri/Prof. Midi/Kartuşlar...
- ★ Soundsampler/Multi Ice/4 kişilik joystick portları...
- ★ Amiga, PC, C-64, Amstrad için en yeni orjinal TATKOM oyunları...
- ★ Aylık dergiler, Yayınlar, Kitaplar, Masaüstü Yayıncılık Programları...
- ★ Star Renkli Printer'lar, ALBİM ürünleri...

BOMBELİ EKRAN FİLTRELERİ YALNIZ BİZDE...

- ★ Işık parlamalarına karşı gözlerinizin koruyucusu...
- ★ 1084 SP1 VE BOMBELİ MONİTÖRLER İÇİN...

AMİGA/PC/C-64 MİNİ ARŞİV KAMPANYASI...

- ★ Dünden-Bugüne en seçkin, olumsuz, sevilen AMİGA/PC/C-64 Oyunları ...ya utility programları 10/25/50/75/100 disketlik (3.5"/5.25")... Setler ...nde, görülmemiş fiyatlarda... İsteyene kutusuyla...
- ★ Türkiye'nin her yerine APS ödemeli gönderilir...
- ★ 8000 disketlik AMİGA/PC/C-64 oyun ve utility arşiv listemizi isteyin, ... arşivinizin oyunlarını siz seçin... Arayın, sorun...

VIDEO KASETLERDE BİNLERCE OYUNUN TANITIMI...

- ★ 5000 Amiga oyununu paket halinde video kasetlerde görerek tanıma imkanı...
- ★ İsteyene oyun tanıtım video kasetleri ödemeli gönderilir...

TÜRKİYE'NİN HER TARAFINA APS ÖDEMELİ SİPARİŞ GÖNDERİLİR...

- ★ Tatil ve Pazar günleri dahil hergün 09.00/20.00 arası hizmet...
- ★ Üyelere indirim, Türkiye'nin her yerine servis ve dağıtım...
- ★ 2 Fotoğraf, yalnız 50.000TL. göndererek üye olabilirsiniz...
- ★ En yeni oyun ve programları gününde indirimli alabilirsiniz...
- ★ Gününde tamir ve bakım servisi...

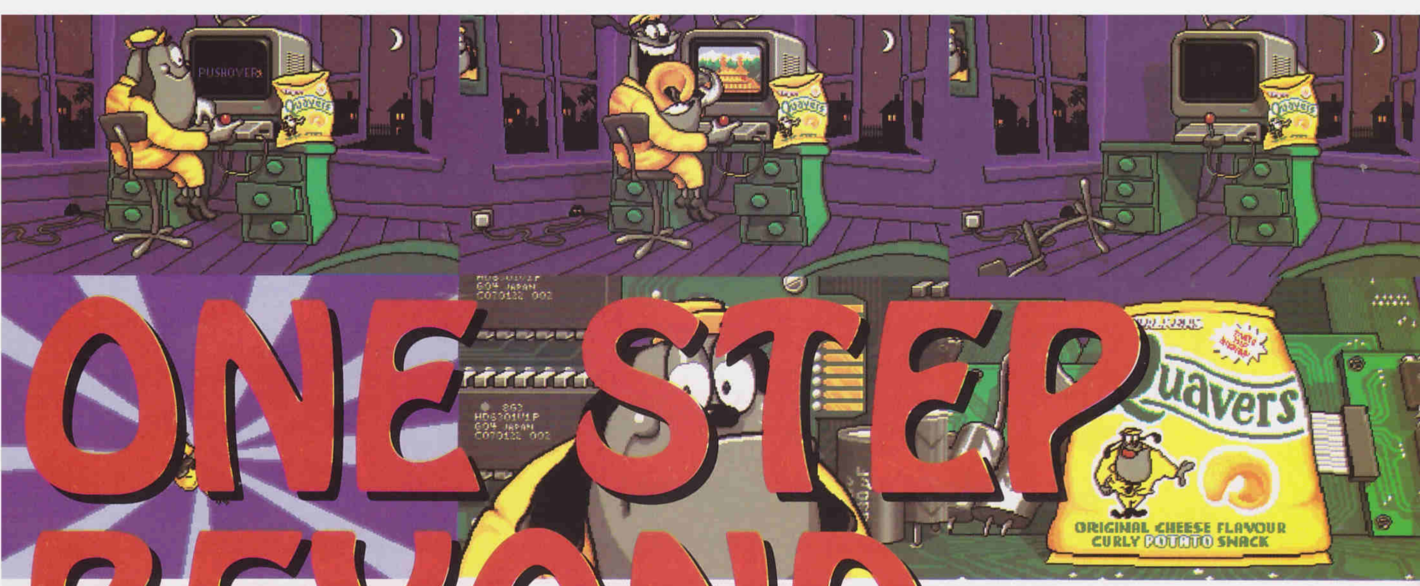
GENİŞ BİLGİ VE İZAHAT:CLUB ANKA
TLF:272 05 44/288 35 34
FAX:288 78 83

SINIRSIZ PROGRAM ARŞİVİ

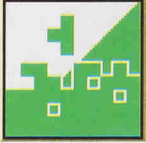


CLUB ANKA BİLGİSAYAR MERKEZİ

YILDIZPOSTA CAD. AYYILDIZ PASAJI No.13
GAYRETTEPE / İSTANBUL
TLF: 272 05 44 / 288 35 34
FAX: 288 78 83



ONE STEP BEYOND



Geçen gün elime **ONE STEP BEYOND** isimli bir oyun geçti. Baktım **OCEAN** imzasını taşıyor. Merak edip oyunu yüklediğimde aslında bir arcade oyunuyla karşılaşacağımı sanıyordum (niye acaba!). Ama karşılaştığım oyun şirin bir zeka oyunuydu. Oyunumuz orta derecede bir zeka oyunu. Oynamak için saatlerce kafa patlatmanız gerekmiyor. Oyunu alacaksınız, boş bir zamanınızda takacaksınız drive'a geçeceksiniz karşısına sakin sakin oyunu bilmem kaçıncı level'a kadar oynayacaksınız kodunu yazıp bir kenara, kalkacaksınız başından. Bu oyun işte öyle bir oyun (aslında biz bu oyunu geçen ayki Interlace'de biraz tanıtmıştık ama neyse!!).

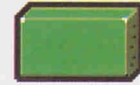
Oyunda Cips delisi şirin (!?) bir köpeği kontrol ediyorsunuz. Kahramanımız bir paket dolusu cipsi alıp bilgisayarın karşısına geçiyor başlıyor oyununu oynamaya. Derken cips'ten aldığı ilk parçayı ağzına atar atmaz kendini bilgisayarın içinde buluyor. Üstelik kendini bir anda içinde bulduğu oyunun ödülü sınırsız sayıda cips. O cips senin bu cips benim derken kahramanımız kendini o platformdan bu platforma atlarken buluyor. Çünkü bir cips paketinden diğerine ulaşması için platformları kullanması gerekiyor. İşte burada devreye siz giriyorsunuz ona bu yolculuğunda yardım ediyorsunuz.

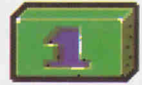


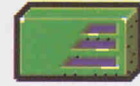
Kolay bir level. Ama yapılacak çok iş var.

Oyunun kuralları basit. Bir paketten diğerine ulaşmak. Fakat bu arada yapmanız gereken şey bütün platformları yok etmek. Üzerinde durduğunuz platformda herhangi bir işaret yoksa diğer platforma zıpladığınız anda o platform yok olur. Fakat platformların çoğu üzerindeki işarete göre bir çok işleve sahiptir. Bu platformları tablodan görebilirsiniz. Şimdi bir de kahramanımızın hareketlerinden bahsedelim. Joystik kolunu

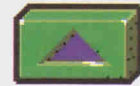
PLATFORMLAR

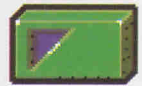

Üzerinden zıplandıktan sonra kapanır.


Sırasıyla kapatılması gerekir.

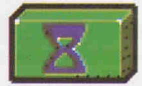

Bu platform sürekli açılıp kapanır.

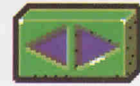

Bu ise yan platformları açar.

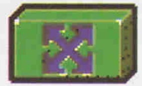

Bu platfom sizi iki kat yukarı yollar.


Bu da sol üste yollar.

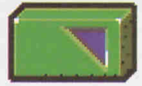

Bu platform sürekli açık kalır.

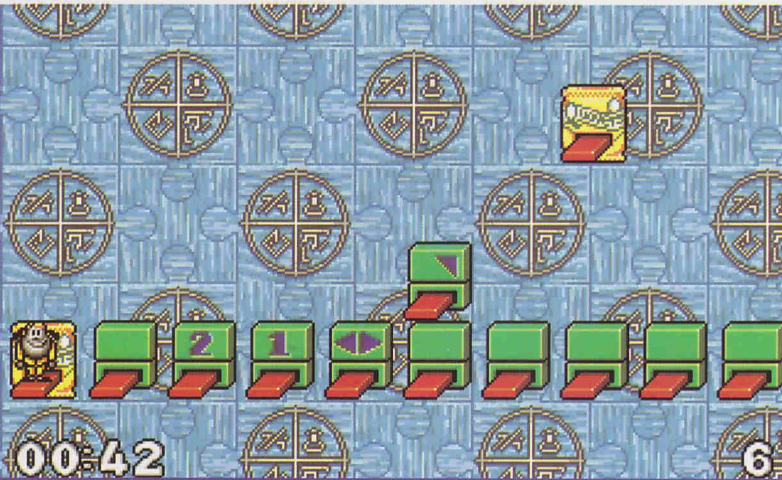

Bir süre bekledikten sonra kapanır.


Bu platform yan platformları kapatır.


Bütün çaprazlarını kapatır.


Sizi bir aşağıya düşürür.


Bu platform da sizi sağ üste yollar.



Arka plandaki grafikler görüntüsünü geliştirip sadelikten kurtarmış.

ateşe basmadan sağa veya sola çektiğinizde hemen yandaki platforma atlar. Eğer ateşe basarak sağa sola çekerseniz yanındaki platformu atlayarak bir sonraki platforma zıplar. Joystik kolunu yukarı çaprazlara ittiğinizde o yönde yakın platforma atlar. Eğer ateşe basarak yukarı çaprazlara çekerseniz bu kez yüksek bir atlayış yaparak daha yüksekteki platformlara zıplar. Alt çaprazlardaki yakın platformlara ulaşmak için kolu yine o yöne çekmelisiniz. Ateşe basarak o yöne çekerseniz yine aynı şekilde daha uzaktaki bir platforma atlarsınız. Bütün platformları yokedip diğer cips paketine ulaştığınızda sevimli köpek hemen cipslerin içine dalar ve diğer bölüme geçersiniz. Her bölüm geçişinizde size bir password ve jeton verilir. Örneğin yanlış bir atlayış yapıp yanarsanız size bu level'ı baştan mı oynayacaksınız, yoksa jeton kullanacak mısınız

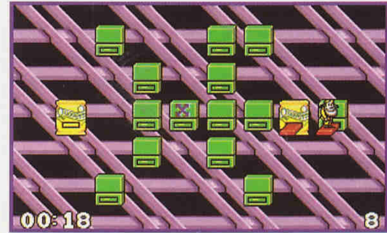


3.level da başka bir şey beklenmezdi zati.

diye sorulur. Eğer jeton kullanırsanız o hatalı hareketi yapmadan bir önceki hareketten oyuna yeniden başlarsınız. Az daha unutuyordum, her zeka oyununda olduğu gibi bu oyunda da zaman kısıtlı ve oyun ilerledikçe bu süre hep başınıza dert açıyor. Oyunun zorluk derecesi deminde bahsettiğim gibi çok iyi ayarlanmış. Bu sanırım biraz da programcının tarzı olsa gerek çünkü ilk oyunu olan Push Over da aynen bu oyun gibi zevkli ve insanı zorluklarla sıkmıyordu. Bu oyunda da ilki gibi en basitten başlayan bölümleri geçerken siz farkına varmadan platform çeşitleri artıyor ve siz bu yeni platformları deneyerek öğrenmeye başlayınca daha büyük zevk alıyorsunuz. Oyun çeşitli ana bölümlere ayrılmış. Her ana bölüm yaklaşık dokuz ufak bölümden oluşuyor. Ben daha mutlu sona ulaşamadım. Fakat ilerleyebildiğim kadarıyla bütün şifreleri sizler için yazdım.

Bölüm kodları:

10)16720	11)43893	12)60613	13)38970
14)34047	15)07481	16)41528	17)49009
18)25001	19)08474	20)33475	21)41949
22)09888	23)51837	24)61725	25)48026
26)44215	27)26705	28)05384	29)32089
30)37473	31)04026	32)41499	33)45525
34)21488	35)61477	36)22965	37)24442
38)47407	39)06313	40)53720	41)60033
42)48217	43)42714	44)25395	45)02573
46)27968	47)30541	48)58509	49)23514
50)16487	51)40001	52)56488	53)30953
54)21905	55)52858	56)09227	57)62085



Nee, sadece 18 saniyem mi var ? Bu haksızlık ama.

Son söz olarak söyleyeceğim tek şey bu oyunu alacağınız bir kaç oyunun arasına katmanızdır. Alın ve adventure'lara kafayı taktığınızda, stratejilerde sonuç hep hüsran olduğunda ve arcade oyunlarında atılan her mermi sanki size isabet ediyormuş gibi geldiğinde bu oyun aklınıza gelsin.

ERCÜMENT SEZER

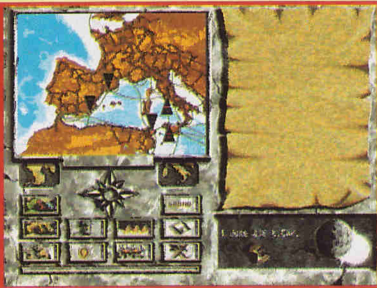
SES		GRAFİK
75	OCEAN 1 Disket 512 KByte Billboard'da 6 numara	90

GENEL 80





Şu son bir kaç aydır strateji hastaları oldukça iyi bir dönem geçirdiler. Ard arda gelen strateji ağırlıklı oyunlar sanırım bir çok kişiyi tatmin etti. Yine de hala doymadıysanız, hala utanmadan "daha daha" diyorsanız işte size yepyeni bir strateji oyunu daha: **HANNIBAL**. Oyun yeni bir oynanış sistemine ve farklı bir bakış açısına sahip olabilir. Fakat konu olarak bugüne kadar en çok işlenen, didik didik edilen bir konu: Roma savaşları. Bu oyunda da yelkenlerinizi açıp adalara kasabalara saldırıp savaşmak, matematik derslerinde bile yapmadığınız at, fil asker hesaplarını yapmak ve iki üç ordu karşısında tabanları yağlayıp kaçmak zorundasınız. Bütün bunları göze alıyorsanız tek yapmanız gereken Hannibal'ın 4 disketi, iyi bir kitap (emin olun oyun bitene kadar kitap bitecektir) ve bol miktarda kola, yiyecek stoğu temin etmek. Artık yüzlerce kasabayla ve bir o kadar orduyla uğraşmaya hazırsınız. Ve merhaba uykusuz geceler!..


İşte ana kontrol ekranı.

Oyunu yükelediğinizde karşınıza çıkan ekranda yeni bir oyuna başlamak için ve save edilmiş bir oyundan devam etmek etmek için iki seçenek var. Hangisini seçerseniz seçin sizi uzun bir yükleme dönemi bekliyor. Seçeneklerden herhangi birini seçtiğinizde D disketinin koruması açık şekilde takılması isteniyor. Bu yüzden oyuna başlamadan önce D disketinin bir kopyasını çekip bir kenara koymak akıllıca olur. Disketi taktıktan sonra uzun bir süre (yaklaşık 4-5 dk.) oyun yükleniyor. Daha sonra B disketi istendiğinde oyun ekranına geçiyorsunuz. Evet, oyunun asıl ekranı karşınızda. Bu ekran harita, ikonlar, bilgi penceresi ve zamanı gösteren ufak bir pencere olmak üzere dörde ayrılmış. Harita ekranı tüm ekranın yaklaşık dörtte birini kapsıyor. Onun altında ise ikonlar bulunuyor. Sağ üst köşede geniş bir bilgi penceresi var. Oyun ilerledikçe yapılan her hareket ayrıntılı biçimde burada ekrana yazılır. Sol alt köşede ise zamanı görebilirsiniz. Ufak kum saatinin altındaki üçgen ikon (ancak imleci üzerine getirdiğinizde parlar) zamanı ilerletmenizi sağlar. Oyunda zaman otomatikman ilerlemiyor. Siz gerekli ayrlamaları yaptıktan, gerekli emirleri verdikten sonra bu istediğiniz zaman bu ikonu kullanarak zamanı bir gün ilerletiyorsunuz. Fakat en önemlisi bir günde yapılabilecek hareketler sınırlı değil. Şimdi de ikonlardan biraz bahsetmek istiyorum. İkonlar ise oldukça kullanışlı bir şekilde düzenlenmişler ve her birinin ayrıntılı görevleri var. Size bu ikonları açıklarken işlevlerine göre isim vererek açıklayacağım:


Meclis toplanmış, kararlar alınıyor.

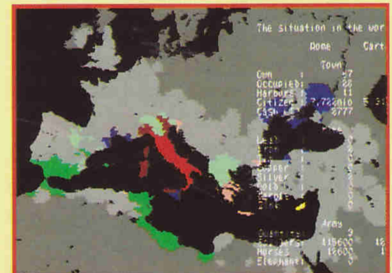

Sakin ve huzurlu bir kasaba.

HARİTA İKONU:

Soldan ilk ikondur ve size oyun haritası hakkında ayrıntılı bilgi verebilecek bir işleve sahiptir. Bu ikonu seçtiğinizde harita tüm ekranı kapsayacak şekilde karşınıza çıkıyor. Haritada bulunan renk ayrımları olayı daha kolay algılayabilmenizi sağlıyor. Haritanın tamamı ekrana yansıtıldığında bütün madenler ekrana bir liste halinde gelir. Oyunun en önemli gelir kaynaklarından biri de bu madenler. Bu yüzden bu bilgilere çok önem vermelisiniz.

TOPLANTI İKONU:

Soldan ortada ikinci sırada olan bu ikonumuz ise bütün kasaba temsilcilerini bir araya toplayıp çeşitli kararlar almanızı sağlar. Bu ekranda sağ tarafta ayrıntılı bir şekilde mali durumunuz gösterilir. Bu bilgiler üç kısıma ayrılmış. İlk bölümde sahip olduğunuz kasaba sayısı, insan sayısı, vergi geliri ve maden gelirleri gibi bilgiler bulunuyor. İkinci kısımda bütçenizi ayarlayabilmeniz için bir takım seçenekler bulunuyor. Bunlardan ilki orduya para ayırmanızı sağlar. Bu şekilde ordunun at, fil ve yiyecek gibi masraflarını karşılarsınız. İkinci seçenek ise ekonomiye para ayırır. Son olarak üçüncü seçenek ile sahibi olduğunuz kasabalara bağış mahiyetinde para aktarmanızı sağlar. Üçüncü ve son bölümde ise vergi oranlarını ayarlayabilirsiniz. Bu ayarlamaları ister kasabaları teker teker ele alarak, isterseniz tüm kasabaları kapsayacak şekilde genel olarak ayarlayabilirsiniz. Gördüğünüz gibi tüm parasal dengeyi bu ekranda ayarlıyorsunuz. Paranızı gerektiği yerlere ayırmaya dikkat etmelisiniz.


Bu ekran hazırlanırken bir hamburger ve kola bitirebilirsiniz.

SES İKONU:

Adından da anlaşılacağı gibi sesi açıp kapatmanızı sağlar.

HARİTA(ZOOM) İKONU:

Ortada soldan ilk ikon olan bu seçenek sizin için staratejik hesaplar yapmanızı sağlayacak bir işleve sahip. Bu ikonu kliklediğinizde harita ekranı sizin kontrolünüze geçer. Artık kasabaları daha ayrıntılı bir şekilde inceleyebilirsiniz. En üstte sol ve sağda bulunan harita ikonları ZOOM IN(yakın görüş) ve ZOOM OUT(uzak görüş) komutlarını vermenizi sağlar. Ayrıca ortadaki yön ikonlarını kullanarak haritayı istediğiniz tarafa kaydırabilirsiniz. Herhangi bir kasaba ya da şehiri seçtiğinizde ayrıntılı bir şekilde bilgi alırsınız. Bu bilgilerden önemlileri genel olarak:

Status: Hangi imparatorluğa bağlı olduğunu gösterir. Oyunun ilk başlarında bir çok kasaba bağımsızdır O zaman FREE yazısı ile karşılaşırsınız.

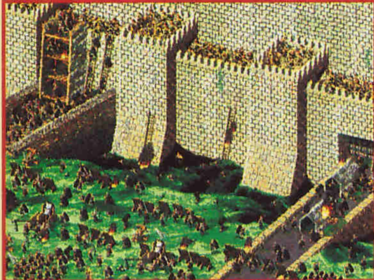
Town army: Kasabada bulunan orduyu belirtir.

Town Strength: Kasabanın saldırılara karşı direncini belirtir.

Army training: Eğitilmiş asker sayısını belirtir.

Site: Kasabanın ya da şehrin pozisyonu gösterir. Kasabanın geliri açısından oldukça büyük önem taşır.

Mining: Kasabada açıkartılan maden olup olmadığını, eğer varsa ne çeşit bir maden olduğunu belirtir. Yine aynı şekilde geliri açısından önem taşır.



Kale duvarlarının sağlam göründüğüne bakmayın.

Road connection: Kasabaya veya şehre bağlı kaç yol olduğunu belirtir. Ordularınızın kasabadan diğer yakın kasabalara hareket etmesi açısından çok önemlidir. Eğer kasaba bir dört yol ayrımında ise bu kasabadan hareket eden ordularınız yakındaki dört kasabaya ulaşabilir.

Bu ekranda kasabaları inceleyerek genel bir hareket planı hazırlamanız, daha düzenli bir oyun oynamızı sağlayacağı gibi bir yerlere not ettiğiniz kasaba isimleri sayesinde ileride "acaba hangi kasaba hangi imparatorluğa bağlı ?" gibi sorularınıza da bir cevap olacaktır.



Oyundaki grafikler harika, bir de şu çıldırtan yavaş yüklemeler olmasa.

SEFER İKONU:

Sol altta ilk ikondur. Bu ikon sayesinde ordularınızı sefere çıkarabilirsiniz. Bu ekranda sağ tarafta ekranın dar bir alanı birtakım bilgilere ayrılmıştır Üst tarafta ordu hakkında kaçıncı ordu olduğu, dayanıklılığı, at, fil ve gemi sayısı gibi bilgiler bulunur. Ayrıca ordunun şu anda ne pozisyonda olduğu da bu bilgiler arasındadır. Bu bilgilerin altında ordunun şu anda bulunduğu pozisyona göre ulaşabileceği yerlerin isimleri bulunur. Bu isimler ikiye ayrılmıştır İlk kısımda karadan ulaşabileceği yakın kasaba ve şehirler, ikinci kısımda ise gemilerle ulaşabileceği uzak kasaba ve şehirler bulunur. Mouse imlecini herhangi bir kasaba isminin üzerine getirdiğinizde haritadaki yeri daire içerisinde size gösterilecektir. Bir kasaba ismini kliklediğinizde ordunuz o yöne doğru yola çıkar. Eğer uzak bir yeri seçtinizse ve gemileriniz yeterli değilse en altta yer alacak ufak bir mesajla uyarılırsınız.

TİCARET İKONU:

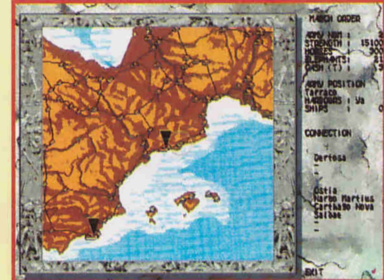
Sol alttan ikinci sırada bulunan bu ikon sayesinde ordularınızın ihtiyaçlarını karşılayabilirsiniz. Karşınıza çıkan bu ekranda kasabada bulunan at, fil, gemi ve yiyecek gibi şeylerin sayısı, alış ve satış fiyatları belirtilir. + işaretini kullanarak ordunuza istediğiniz maldan (tabii eğer varsa) alabilirsiniz. Ayrıca bunların yanısıra alt tarafta bulunan bilgiler kasabada bulunan orduyu ve kasaba duvarı size gösterir. Kasabada ordu bırakmanız herhangi bir ordunuz o kasabada yokken kasabanın korunmasını sağlayacaktır. Bu yüzden ufak çapta bir ordu bırakmanız yararınıza olur. Bir de duvar meselesi var. Bu ilk başta yoktur ve yapılması için belirli bir süre ve para gerektirir. Eğer + işaretini kullanırsanız duvarın yapılmasına başlarsınız. Bu duvar kasabanın direncini arttırır.

ORDU İKONU:

Sol altta üçüncü ikondur. Bu ikon mevcut ordularınızdan adam ve malzeme ayırarak yeni bir ordu oluşturmanızı sağlar. En fazla 10 orduya sahip olabilirsiniz. Her ordunuzun kendine özgü bir işareti vardır ve bu işaret sayesinde haritada ordularınızı ayırdedebilirsiniz. Oluşturduğunuz her ordu için yeni bir işaret verilir.

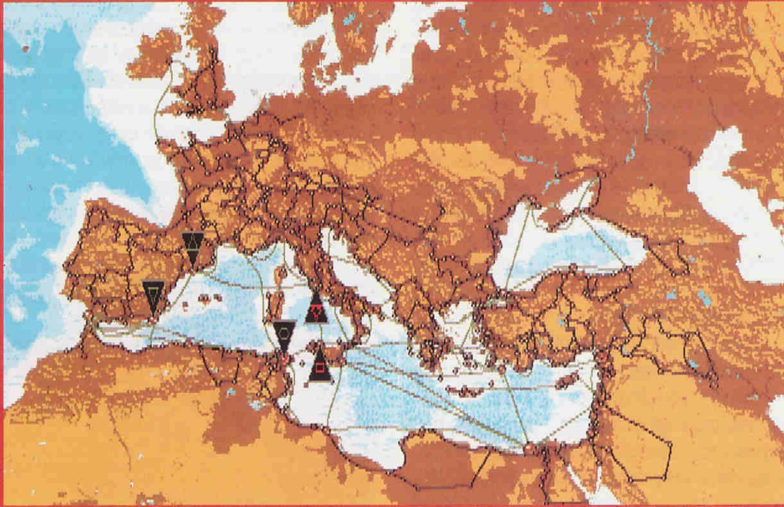
SAVAŞ İKONU:

Sağ altta ilk ikondur. Ele geçirmek istediğiniz kasaba veya şehirdeyseniz bu ikonu kullanarak bazı faaliyetlerde bulunabilirsiniz. Karşınıza çıkan bu ekranda bir kaç seçenek bulunur. Bu seçeneklerden ilk ikisi ile kaleyi kuşatma altına alır veya kuşatmayı kaldırırsınız. Diğer iki seçenekle ise şiddete başvurmadan çeşitli görüşmeler yapılarak anlaşma yoluna gidilir veya bu görüşmelere son verilir.



Haritaya zum yapabilirsiniz.

Oyunda benim canımı en çok sıkan şey ise savaşlara pek fazla müdahele edememeniz. Eğer ordunuz diğer rakibin ordusuyla karşılaşırsa karşınıza çıkan ekranlarda ordunuza çeşitli taktikler vererek savaşa başlatıyorsunuz. Gerisini ise onlar kendi aralarında hallediyorlar. Buraya iyi bir stratejik savaş ekranı koysalardı oyun daha hareketli olurdu. Bence bu bir eksi puan. Kasabalara saldırırken bu kadar bile kontrol



Strateji belirlemek için uygun büyüklükte bir harita.

imkanınız yok. Kuşatma komutunu veriyorsunuz başlıyorsunuz beklemeye. Bir de bakıyorsunuz ya ordunuz kasabaya girerken gösteren bir grafik çıkıyor kasabayı alıyorsunuz ya da adamlarınızın hepsi doğranıyor. Eğer bir kasabayı elegeçirirseniz. Bir başka ekran karşınıza çıkıyor. Bu ekrandaki seçeneklerle Kasabayı diğer kasabalarınızın arasına katabilir, yağmalayabilir ve yokedebilirsiniz. Artık buradaki tercihiniz sizin düşüncenize ve insafınıza kalmış bir şey. Oyun hakkındaki ayrıntılı açıklamam bu kadar. Sanırım bu kadar ayrıntı sizi oyuna başlarken bir çok güçlükten kurtarır. Tavsiyelerime gelince. Aslında yazıyı bu aya yetiştireyim falan derken oyunu şöyle bir kaç gece uykusuz kalacak şekilde oynayamadım. Ama yine de ilk defa başlayacak olanlara bir kaç tavsiyem olacak. Oyuna başlar başlamaz ilk yapmanız gereken iş bütçenizi ve vergileri ayarlamak. Daha sonra ordularınızı altı yedi gibi bir sayıya çıkartın ve civar kasabalara yollayarak kasaba sayınızı arttırın. Özellikle maden çıkartılan Pompei gibi yerlere öncelik tanıyın. İyi hazırlanmış bir ordu kurmadan düşman ordularına saldırmayın. Saldırdığınızda ise eğer güçleriniz arasında pek fazla bir fark yoksa defansa çekilerek savaşa başlayın. Bu size önemli bir avantaj sağlar. Ordunuzdaki atlı sayısı en büyük kozunuz olmalı ve buna göre hesaplarınızı yapmalısınız.

Evet, sonunda bir strateji oyununa daha sizinle şöyle bir göz attık. Oyun genel açıdan iyi sayılır. Fakat ben yine de savaş ekranlarına takıldım kaldım. Ya, insan rakip orduyu ezdiğini parçaladığını görmek ister veya eyvah mahvoldum gibisinden feryatlar atmak için adamlarının mahvoluşunu görmek ister. Ama aranızda bu gibi konuları umursamayan bir çok harbi strateji hastaları olduğunu bildiğim için iyisi mi siz bu oyunu sakın kaçırmayın!

ERCÜMENT SEZER

SES 55

4 disket
1 MByte
Billboard'da
6 numara

GRAFİK 85

GENEL 82

BİL TEK
BİLGİSAYAR VE TEKNOLOJİ 'ten

Yenilikler Yağmuru

YENİ

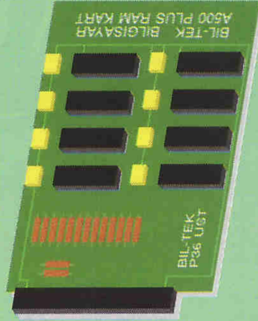
Beklenen AMIGA MULTI ICE III PLUS

Bir çok fonksiyona sahip olan III PLUS ile Amiganızda harikalar yaratacaksınız



YENİ

A500 PLUS SAHİPLERİ



İŞTE PLUS İÇİN 1 MB CHIP RAM

YENİ

A500 (1.3) SAHİPLERİ

AMIGA 500 PLUS alamadım diye üzülmeyin



KICKSTART INTERN ROM

2.0 Kickstart ROM'unuzu alın sizin de bir PLUS'ınız olsun.

Ve Diğerleri

- ✓ Uzaktan kumandalı 55 kanal receıver
- ✓ Amıga 3.5 Extern Drive
- ✓ Amiga 5.25 Extern Drive
- ✓ Amiga Kickstart 1.3
- ✓ Amiga 512KByte Ram Kart
- ✓ Amiga 1.0MByte Ram Kart
- ✓ Amiga 1.5MByte Ram Kart
- ✓ Amiga 2.0MByte Ram Kart
- ✓ Amiga Sound Sampler
- ✓ Amiga Midi Ara Birimi
- ✓ Amiga Adaptörü
- ✓ Commodore Multi Ice III
- ✓ Commodore Multi Ice VI
- ✓ Diğer Commodore Kartuşları Ve ayrıca
- ✓ Bilgisayar Sarf Malzemeleri

BİL TEK
BİLGİSAYAR VE TEKNOLOJİ
Ebbuziya Cad.Marmara Çarşısı
No:105-106 Bakırköy/İstanbul
Tel: 583 14 90 - 583 42 37

F17 Challange



Size Body Blows desem aklınıza ne geliyor? Sadece müthiş bir Beat'em up oyunu mu? Burada "Evet" diyorsunuz(!). Bilemediniz. Son bir ipucu veriyorum; "Super Frog", bu iki oyunun ortak yönü nedir sizce? Tabii ki **TEAM 17**.

Son aylarda bu firma yaptığı girişken ataklarıyla ve güzel grafikli oyunlarıyla pek popüler oldu. Super Frog'dan sonra Team 17, Overdrive adlı araba yarışının reklamını yaparken hiç beklenmeyen bir anda yabancı dergilerin birinde başka bir araba yarışının oynanabilir demosu yayınladı. Herkes bu işe çok şaşırdı. Bende dahil bir sürü araba yarışı manyağı bu oyunu heyecanla beklemeye koyulduk. Demo'daki grafikler ve oynanabirlik hakikaten müthişti. Tam bu sırada Team 17 tüm A500 sahiplerini üzecek bir haberi açıkladı. Firmanın Overdrive adlı oyunu Amiga 500'ler için çıkacak son oyun olacaktı ve Team 17 artık tamamen AGA'ya ve A1200'e yöneliyordu. Çoğu hayranını



Arada sırada "PIT"lere uğrarsanız fena olmaz hani.

hayal kırıklığına uğratan firma, bu sırada işte o bir kaç ay kadar evvel piyasaya sürdüğü oynanabilir demonun oyununu Overdrive'dan önce çıkardı.

Trampetler, F17 CHALLANGE için çalınsın lütfen.....

Ne yalan söyleyeyim Gremlin'in ünlü Lotus serisinden sonra çıkardığı Nigel Mansell adlı araba yarışı çoğumuzu hayal kırıklığına uğratmıştı (Laf aramızda oyunun A1200ler için AGA versiyonu bekleniyor, bakalım o nasıl?) Microprose'un Formula 1 Grand Prix'ini de saymazsak Amiga'da şu ana kadar doğru dürüst bir F1 araba yarışı oynayamadık. Galiba F17 Challange bu izlenimimizi ortadan kaldıracak. Team 17 oyunu Holodreams Software ile ortaklaşa yapmış ve oyunun ismi F1 yerine firmanın adından dolayı(!) F17 Challange olmuş. Oyunda dönen entrikalar bu kadar.

Oyunumuzun ilk disketini takar takmaz firmaların logoları eşliğinde güzel bir F17 Challange yazısı görüyoruz. Unutmadan söyleyeyim oyunda yapacağınız tüm disket değiştirme işlemlerinden sonra joystickinizin fire düğmesine basmak zorundasınız. Yalnız logoları görmeden evvel size Screen Mode diye bir şey sorulacaktır. Bu, oyunda kullanılacak renk ayarıdır. Eğer Full derseniz bilgisayar elindeki tüm renkleri size sunacak, yok Normal derseniz monitörünüzün kapasitesi kadar renk göreceksiniz.

Oyunumuz yüklendikten sonra karşımıza birbirinden güzel grafiklerle donatılmış olan ana menü çıkıyor, sıra geldi bu menüleri geniş bir biçimde açıklamaya, burada üç tane ikon var.

World Championship

Nigel Mansell veya Jaguar oynayanlar için hiç de yabancı gelmeyecek olan bu bölümde bir firmayı temsilen F1 yarışına katılıyoruz. F1 yarışları hepinizin bildiği gibi dünyanın dört bir köşesindeki ünlü yarış pistlerinde yapılır. İşte, oyunumuzda da bir çok pist var. World Championship'i seçtikten sonra yarışacağınız ilk pist olan South Africa'nın haritası çıkıyor ve altta hemen dört seçenek beliriyor.



Eeee, ne duruyorsunuz. Hadi dünya şampiyonasına.

Qualify: Yarışa kaçıncı sıradan başlayacağımızı belirlemek üzere pistte iki tur atıyoruz. Aldığımız zaman derecesine göre sıralamaya girerek yarışa başlıyoruz. Her yarışa başlamadan evvel mutlaka Qualify'a katılın yoksa otomatikman 22. yani sonuncu sıradan yarışa başlarsınız.

Race Single Circuit: Qualify'a girmeden direk yarışa başlamak istiyorsanız burayı seçin (sonuncu başlama riskini göze alanlar!).



Ayarlamalar bu ekrandan kolayca yapılıyor.

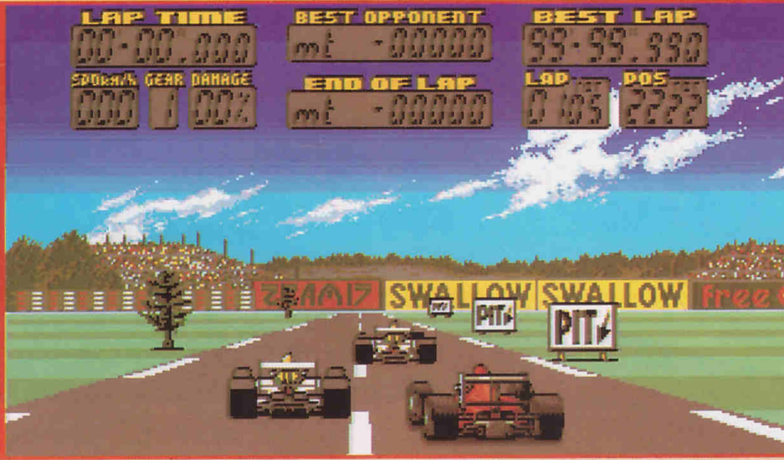


Buradan da yarışmak istediğiniz pisti seçebilirsiniz.



Eh, acemiler de burada biraz alıştırma yapsınlar.

İyi bir sıraya yerleşmek için sadece hızlı gitmeniz değil, sağa sola çarpmadan ilerlemeniz de gerekiyor.



Disk: Buradan hepimizin anlayacağı gibi Save/Load işlemlerini yapıyoruz.

Cancel: Tüm işlevleri iptal edip, buradan çıkmak istiyorsak Cancel'ı kullanıyoruz. Bütün bu ayarlamalarımızı yaptıktan sonra yarışa giriyoruz. Yarışa daha sonra detaylı bir biçimde değineceğim.

Options

Buradan oynayacağımız oyunun ayarlamalarını yapıyoruz. Bunlar;

Car: Arabamızın ilk rengi kırmızı. Ama yok beğenmedim diyorsanız beyaz, yeşil, sarı renkler mevcut. Arabanızın rengini buradan değiştirebilirsiniz.

Gears: Arabamızın vites ayarını buradan yapıyoruz (Auto: otomatik vites, Manual: normal vites).

Accelerate: Arabamızın hızını Fire düğmesiyle mi yoksa Joystick'imizi ileri iterek mi artacağını buradan ayarlıyoruz. Button, ateş düğmesi; Stick, ileri Joystick için.

Lap: Yarışın kaç tur süreceğini buradan ayarlayabilirsiniz. Bir yarış 5, 8, 10 veya 15 tur sürebiliyor.

Game Mode: Oyunun zorluk derecesi burada belirtiliyor. Normal oyun modunda 5 tur var, zorluk derecesi Average, Arcade modunda ise 3 tur var, zorluk derecesi Auto.

Level: Burada oyunun zorluk dercesi belirtiliyor ama esas ayarlama Game Mode'dan yapılıyor.

Edit Names: Yarışçıların isimlerini ve adlarına yarıştığı firmaların isimlerini buradan istediğimiz gibi değiştirebiliyoruz. Oyunda bir firma adına iki sürücü yarışıyor. Ayrıca üstteki disket ikonları ile isimleri save veya load edebiliriz.

Reset Best Laps: Oyun boyunca sürücüler tarafından yapılan en iyi dereceleri buradan silebiliriz.

Exit: Options'dan çıkarız.

Race Single Circuit

Eğer World Championship ile dünya çapında yarışmak istemeyip de istediğiniz bir ülkede tek bir yarış yapmak istiyorsanız burayı seçiyorsunuz.Buradan daha evvel saydığım pistlerden birini seçip önce Qualify yapıp sonra yarışa giriyorsunuz.

Practise

Bu menü yardımıyla da dilediğimiz bir pistte alıştırma yapabiliyoruz. Ayrıca practise yapmadan evvel eğer "Opponents On" dersek diğer arabalarla birlikte, "Opponents Off" dersek sadece biz kendi başımıza alıştırma yapıyoruz. Her zamanki gibi yine Cancel ile buradan çıkıyoruz. Yalnız şunu yeri gelmişken hatırlatayım buradan pist seçemiyoruz. İstediğiniz pisti Race Single Circuit menüsünden seçin daha sonra Cancel yapıp Practise'e gelin, o pist emrinize amade olacaktır.

YARIŞ

Yarış ekranı oldukça geniş bir kapasiteye sahip. Oyun başlar başlamaz yukarıdaki göstergeler hemen dikkatinizi çekecektir. Bunlar şu anlama geliyor.



Emini yukarıdaki göstergeler dikkatinizi çekmiştir.

Lap Time: İçinde bulunduğunuz turu ne kadar zamanda tamamladığınızıgösterir.

Speed Km/h: Arabanızın saatte kaç km süratle gittiğini gösterir.

Gear: Arabanın kaçıncı viteste bulunduğunu belirtir.

Damage: Oyunun en önemli noktalarından biri Damage yani hasar. Bu gösterge aracılığı ile bilgisayar bize arabamızın çeşitli çarpışmalar (yandaki bariyerlere, reklam panolarına, öndeki arabalara vs.) sonucunda aldığı hasarın yüzdesini belirtir. Ne yazık ki damage %100 olduğu zaman yarış biter. Hatta damage %90 falan olduğunda araba taş çatlasa 100 km ile gider. Alınan hasarları düzeltmenin tek yolu var. O da her tur sonunda yolun sağında açılan PIT adlı bölüme girip arabanızı frenlemek. İşte o zaman bir yardım ekibi gelip arabanızın hasarını %0'a indirecektir.

Best Opponent: Yarışta bulunan en iyi durumdaki rakibinizin o anki pozisyonunu gösterir.

End Of Lap: Bir tura başladığınızzaman o turun uzunluğundan başlayarak bilgisayar geriye doğru saymaya başlıyor ve burası "0" olduğu zaman bir lap bitiyor. Mesela, Almanya pisti 4092 mt. Bilgisayar 4092'den 0'a kadar geri sayıyor.

Lap: Yarışın kaçıncı turunda olduğunuzu gösterir.

Pos: Her yarışa 22 araba katılıyor. Buradan kaçıncı sırada olduğunuzu öğrenebilirsiniz.

Yarış ekranı bu kadar. Oyundaki bir başka önemli etken havanın durumu. Hem Qualify'a hemde normal yarışa girerken bir rapor halinde size meteroloji haberlerinde görmeye alıştığımız resimlerle hava raporu ve yarış sırasında yağmur yağma olanağının yüzdesi veriliyor. Eğer yarış sırasında yağmur yağarsa yol çok ağırlaşıyor ve ne kadar hızlı giderseniz arabanızın hasar alması o kadar kolay oluyor. Ayrıca yarışa başlamadan evvel o pistte yapılmış en iyi süre de bize belirtiliyor.

Son tavsiyelerim yarış oyunu açıklayan tüm dergi yazarlarının ki gibi olacak. Virajları mümkün olduğunca yavaş almaya bakın ki arabanız hasar almasın. Tur sonunda hasarınız az olsa bile PIT bölümüne mutlaka girin. Qualify bölümünde iyi bir yer kapın ki sonradan zorlanmayın.

Son söz olarak ne söylememi bekliyorsunuz? Team 17 yine klasını konuşturdu. Oyun, benzerleri olan Nigel Mansell ve diğerlerinden gerçekten çok üstün. Adamlar her ülkeye birbirinden güzel manzara grafikleri eklemişler. Yalnız dikkatimi çeken bir şey var, Team 17 bu oyuna epey reklam almış. Yol kenarlarındaki bütün panolar ayrı ayrı reklamlarla dolmuş taşmış. Grafikler büyüleyici, oynanabirlik süper!

Bu oyun bence her yönüyle Lotus serileri ile yarışabilecek güzellikte. Sanıyorum ki Billboard'umuz bu aydan itibaren bir F17-Lotus çekişmesine sahne olacak. Hey! Amiga'cılar bu oyun kesinlikle kaçmaz. Hemen 900 900 ... demiyorum, en yakın bilgisayarcıya !!!

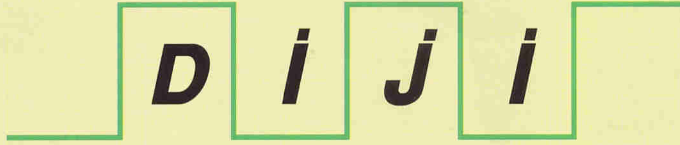
Hala ne bekliyorsunuz ?

Selim Sarı & Korhan Demirkaya

SES		GRAFİK
80	Team 17 2 Disket 1Mbyte Billboard'da 3 numara	90

GENEL 90

TELETEKNİK YETKİLİ SATICISI



BİLGİSAYAR MARKETLERİ

MÜJDE

DİJİ AMIGA CLUB AÇILDI !

- ★ Üye olmak için 1 fotoğrafla Diji Bayilerine başvurmanız yeterli.
- ★ Ayda sadece 65.000.-TL ödemeyle şunlara sahip olacaksınız.
- ★ 1 Adet AMIGA Dergisi + Manyetik
- ★ Paket
- ★ 6 Adet disket çekimi
- ★ Süper indirimler
- ★ Ve her ay çıkacak olan Diji News adresinize postalanacak...

☆ TÜRKİYE'NİN HER YERİNE APS ÖDEMELİ SİPARİŞ GÖNDERİLİR.

☆ DEĞERLİ BİLGİSAYAR BAYİLERİ TOPTAN SATIŞIMIZ MEVCUTTUR SATIŞ LİSTEMİZİ İSTEYİNİZ !

1 YIL GERÇEK TELETEKNİK GARANTİLİ TEK PC

PARROT

İSTER PEŞİN, İSTER TAKSİTLE

386/486/SX/DX
40/85/120/170/214/245 MB
HARDDİSKLER
SVGA/MVGA MONİTÖRLER
EK RAM
PC JOYSTICK ve MOUSE
SOUND BLASTER PRO.
CD ROM
STAR PRINTER ÇEŞİTLERİ



AMIGA 500'ÜNÜ GETİR AMIGA 1200'ÜNÜ AL KAMPANYASI DİJİ'DE

GARANTİLİ ve PARÇA İADELİ TAMİR SERVİSİMİZ HİZMETİNİZDEDİR.

DİJİ GÖZTEPE: İSTASYON CAD. AKASYA SOK. NO: 9/4 GÖZTEPE/İSTANBUL
TEL: 363 31 53 FAX: 358 77 66

DİJİ FENERYOLU:	DİJİ KADIKÖY:	DİJİ KADIKÖY:	DİJİ BAKIRKÖY
BAĞDAT CAD. NO:176 FENERYOLU/İSTANBUL TEL: 338 96 41	KARADUT SOKAK NO: 24/A KADIKÖY/İSTANBUL TEL: 337 41 90 FAX: 348 55 48	BAŞÇAVUŞ SOKAK YAZICIOĞLU İŞHANI KAT: 3 No: 50 KADIKÖY/İST. TEL: 414 48 42	İSTASYON CADDESİ CEMAL İŞHANI No: 26 BÜRO No: 4 TEL: 660 13 22

Yo!Joe!



Eğer Hudson Soft ismi size hiçbirşey ifade etmiyorsa bu demektir ki hayatınızda bir kez bile olsun konsol makinalarına dokunmamışsınız. Gerek Sega gerekse Nintendo konsol makinaların platform oyun pazarında oldukça iyi bir konumda olan firma şimdi de ev bilgisayarları için de çalışmaya başladı ve Hudson Soft, Amiga için en yeni oyunu ile huzurlarınızda...

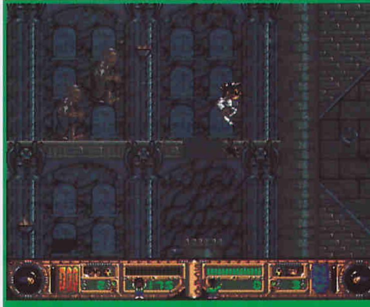
Yo!Joe!'da içinde kaybolacağınız geniş bir maceraya sürükleneceksiniz. New York'un arka sokaklarında yaşayan iki serseri fakat temiz kalpli iki gencin YO ve JOE'nun hikayesini anlatıyor oyunumuz. Bu iki gencin beş tane düşmanı vardır. Günün birinde bu beş kötü büyücü toplanır ve kahramanlarımıza beş ayrı tuzak hazırlamayı kararlaştırırlar. İşte biz bu engelleri aşarak mutlu sona ulaşmak zorundayız.

Dikkat etmeniz gereken başka bir nokta da 2 düşman arasında kalmamaktır.

Oyunumuzun ilk disketini yükler yüklemez biraz önce size anlattığım hikaye güzel sayılabilecek bir demo eşliğinde karşımıza çıkıyor. Sonrasında iki seçenek var.

Start: Oyunumuzu başlatmaya yarıyor ama Start demeden önce Options seçeneğine bir göz atsanız hiç de fena olmaz.

Options: Buradan oyunla ilgili olan tüm ayarlamalarımızı yapabiliyoruz.



Zıplarken dikkatli olun. Boşuna aynı yerlerden geçmek zorunda kalabilirsiniz.

İkonlar ise şöyle;

One player: Tek kişilik oyun için One Player'ı, çift kişilik oyun için Two Player'ı seçmeniz gerekir. Çift kişilik oyun gerçekten çok zevkli. Biriniz Yo, biriniz de Joe olup omuz omuza mücadele edebiliyorsunuz.

- Music On/Off: Oyun sırasında müzik çalıp çalmayacağını buradan ayarlıyoruz.

- Fx On/Off: Oyun sırasındaki ses efektlerini duymak istemiyorsanız Off deyip kapayabiliyorsunuz.

- Ok: Bütün ayarlamalarınızı yaptıktan sonra oyuna geçmek istiyorsanız Ok deyin.

Yo!Joe! tam bir platform oyunu değil. Oyun platformların üzerinde geçiyor ama kahramanlarımız önlerine çıkan bazı adamlar ve iskeletlerle kavga etmek zorunda kalıyorlar. Bunları aşmak için tekme ve yumruk atabiliyorsunuz.

Bu sebepden dolayı oyuna hafif bir beat'em up havası verilmiş. Oyun ekranının altında oynadığımız adamı temsil eden sembol biz nereye gidersek geliyor. Ayrıca gücümüzün durumunu gösteren yeşil bir gösterge de mevcut.

Gelelim oyun boyunca karşılaşacağımız bazı zorluklara ve bazı ufak tavsiye ve ipuçlarına.



Oyunu bir de iki kişi olarak oynayın. Asıl zevki o zaman çıkıyor.

Oyunumuza bir şatonun kapısında başlıyoruz. Kapıya doğru yönelince kapı kendiliğinden açılıyor ve uzun sürecek bir maceraya atılıyoruz. Biraz yürüyünce karşımıza bir duvar çıkacak. Adamımız duvara aynı Flashback ve Prince Of Persia oyunlarından hatırlayacağımız gibi önce asılıp sonra tırmanıyor. Bu duvara tırmanırken önümüzde asılı olan masum tablo aslında bir tuzak. Bu tabloların içinden çıkan adam bize zarar veriyor bu yüzden onu bir yumruk veya tekme ile imha etmeliyiz. Daha sonra karşımıza bazı çukurlar çıkacak bunların da üzerin-



Şöminenin önünde elinizi ısıtmaya dalmayın.



den atlamak zorundayız.Bazı cüceler ve iskeletler de başımıza bir sürü iş açıyor. Cüceler bize ok atıyor. İskeletler ise takip ediyor. Her ikisi de zarar verici eleman olduğundan atacağımız tekmelerle yok etmek zorundayız. Biraz daha ilerieyince bir banyoya giriyoruz. Burada bulunan duştan akan sihirli su gücümüzü yerine getiriyor. Oyun boyunca karşılaştığınız banyolarda duş almayı ihmal etmeyin. Ayrıca şatonun altında bir su sarnıçı var eğer kazayla buraya düşerseniz malesef çıkamıyorsunuz.

Benden bu kadar...Geniş bir oyun olduğu kesin,oyun çıkmadan evvel çok reklamı yapıldı ama şahsen ben hayal kırıklığına uğradım çünkü bu oyun platform kategorisinin kralları olan Sleepwalker, Arabian Nights vs.. gibi oyunlarla malesef yarışamaz. Ama yine de platform sevenlerin arşivinde bulunması gereken bir oyun. Çok daha iyi bir platform oyununda görüşmek üzere sağlıcakla kalın.....


Pardon Drakula bey, yukarı çıktım fakat inemiyorum. Şöyle kenara çekilebilirmisiniz lütfen !


Kahramanımız uzun süre hareketsiz kalırsa, komik hareketler yapıyor.

Selim Sarı & Korhan Demirkaya

SES		GRAFİK
70	Hudson Soft 2 Disket 1 Mbyte Billboard'da 6 numara	70

GENEL 70

CRACK does pay



Okulların açılmış olduğunu farkettiğiniz şu günlerde boş zamanınızı değerlendirmek için herhalde deli gibi oyun oynuyorsunuzdur. Peki bu oyunların nerden ve nasıl geldiklerini hiç düşündünüz mü ? Hayır, hayır leyleklerden bahsedip kafanızı ağrıtmayacağım.

Dikkatinizi çekmek istediğim nokta oyunların fiyatlarının ucuzluğu. Bu gerçekten kullanıcı için müthiş bir şey ama programcı bu durumda maalesef karnını doyuramıyor. Ülkemizde bu konu henüz ciddi olarak ele alınmamış olsa bile (daha önce de pek çok kez belirttiğimiz gibi) çoğu yabancı ülkede haksız kazanç sağlayan 'cracker'lar yakalanıp cezalandırılıyorlar.

Artık hepiniz (en azından çoğunuz) 'cracker'ların ne yaptığını biliyorsunuzdur. Evet, orijinal programların kopyalanmaya karşı kilitlerini kaldırıp ucuz fiyatla piyasaya sürmek ve bütün bunları gizli yapmak.

Programcılığa yeni başlayan herkesde 'cracker'lara karşı bir ilgi ve özenme doğar. 'Yasaklar çiğnenmek içindir' diye düşünen herkes bu işe başlar. Pek çoğu zamanla soğur ama aynı oyunun hem pahalısı hem de ucuzu varken gönlü pahalı olanı almaya elvermez.

Açıklamakta olduğum oyunda da bir 'cracker'ı canlandırıyoruz. Aslında oyun sadece ortada paranın döndüğü bir bilmece ('Cracker'lık da farklı değil ama oyundaki bilmeceler gerçekte olanlardan biraz farklı). Belki yeterince ayrıntıya inilmemiş ama elimizdekilerle idare etmesini bilmeliyiz.

Oyunun başlangıcı insanı çok ümitlendiriyor. Aslında sonrası hayal kırıklığı değil ama umduğunuzdan daha azını buluyorsunuz. Oyunu dört kişinin birden oynayabiliyor olması da size arkadaşlarınızla rekabet edebilme şansı tanıyor. Üç zorluk derecesi bulunan oyunda 'crack' gurubunuzun logosunu ve oyunda başarmanız gereken zorluğu ayarlayabilirsiniz. Ayrıca oyun başlarken elinizde bulunan parayı DM (Dungeon Master değil) cinsinden belirtebilirsiniz. Bütün bunları oyun başlamadan önce karşınıza çıkan ekranda ayarlamanız gerekiyor.

Bu arada şunu da ifade etmeliyim ki oyun ALMANCA. Almanca bilmeyenlere tek başlarına oynamalarını tavsiye edemeyeceğim çünkü oyunun içindeki espirileri ve açıklamaları anlayamayacaklarından dolayı fazla bir tatmin söz konusu olmayacaktır. Sakin olun canım, oyunun İngilizce versiyonu da belki birgün gelir.

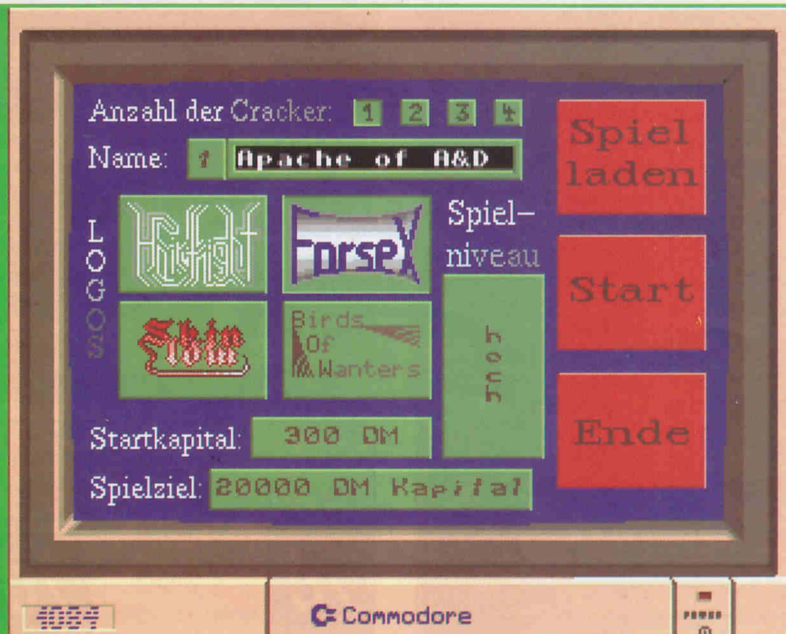
Artık 'Start Game' seçeneği ile yeni oyuna başlayabiliriz. İşte bilgisayarınızın başındasınız. Bir adet Amiga 1000'iniz var. Şimdilik tek drive ile idare etmek zorundasınız. Sol altta isminiz, sağ altta ise ne kadar paranız olduğu yazılı. Oyunda kullanılan seçeneklerin hepsi kendi kendini açıklıyor (Almanca bilenler için tabii). Onun için seçeneklerle fazla zaman kaybetmeden oyunun oynanışı hakkında genel bir bilgi vermek istiyorum. Başlangıçta oyun kırıp ucuza satmaktan başka çareniz yok. Bunun için tek yol (şimdilik) bilgisayarcıya gidip orijinal


Geçiyordum uğradım, vallahi kötü bir niyetim yok polis amca.

oyun almak. Bilgisayarcıya gitmek için 'EXIT'i (sol üstte) kliklemeniz gerekiyor. Oradan nereye gideceğiniz sorusuna "bilgisayarcıya" diye cevap verince kendinizi bilgisayarcıda buluveriyorsunuz (Ne kadar ilginç?). Sağdaki raflarda duran orijinal oyunları kliklediğinizde karşınıza çıkan menüde o anda bilgisayarcıda bulunan oyunlar ile ilgili bilgiler çıkıyor. Fiyatı 70-150 DM. arası olan oyunlara rağbet göstermenizi tavsiye ederim. Bir, iki oyun aldıktan sonra sağ üstteki ikon'a klikleyinp evinize dönün.

Arada sırada sıranın arkadaşınıza geçtiğini beliten bir mesaj çıkacaktır. Buradan oyunu save/load edebilirsiniz. Save disketiniz "CDP_S" adlıyla formatlanmış boş bir disket olmalı.

Oyunumuzu aldık. Şimdi sıra kırmakta. Bilgisayarınızın ekranını klikleyin, karşınıza çıkan menüden kırmak istediğiniz oyunu seçebilirsiniz. Oyununuzu seçtikten sonra karşınıza çıkan ekranda ne yapmanız gerektiğini herhalde anlamışsınızdır. Bu çoğunuzun eminim ki bir zamanlar benzerini oynamış olduğu bir oyun. Amaç altı harften oluşan sözcüğü bulmak. Bunun için çok sayıda şansınız var ama ne kadar geç kalırsanız oyunu o kadar az satarsınız. Altı tane harfi girdiğinizde (klavyeden de girebilirsiniz) sözcükte (sözcük anlamlı olamak zo-

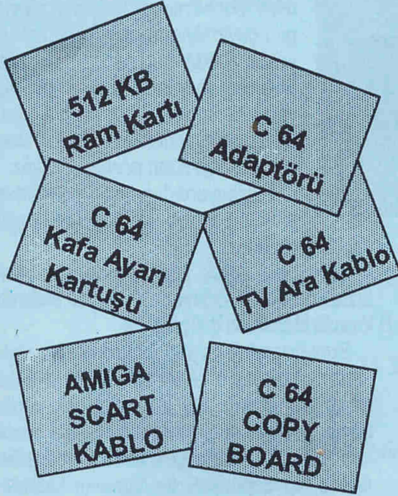


Oyuna başlamadan önce son ayarlamaları yaptığınız ekran, pardon monitör.

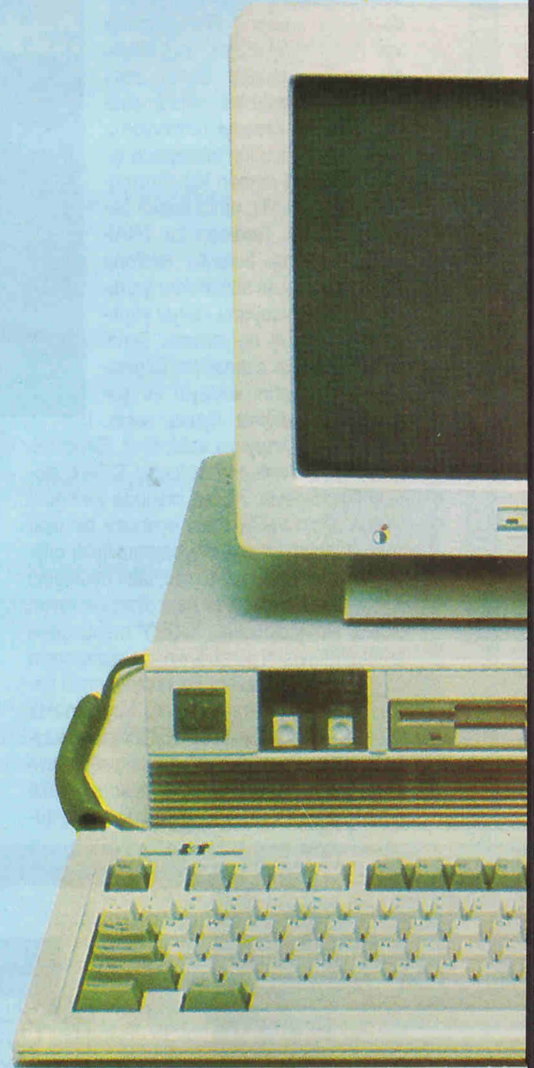


inanılmaz oyunlar inanılmaz fiyatlar

İMALATIMIZ !



Commodore 'lar,
AMIGA 'lar,
Sarf Malzemeleri,
Çevre Birimleri,
Disket Kutuları,
Disketler,
Jetonlu AMIGA ve
Commodore
Oyunları,
En Son AMIGA,
Commodore ve
PC Oyunları,
Game Boy,
Atari Oyunları.



Teleteknik
Yetkili Satıcısı

SÜPER TAKSİTLER, SÜPER HEDİYELER

okan
COMPUTER CENTER
TİCARET VE SANAYİ LTD. ŞTİ.

GAMA
ŞUBEMİZ
AÇILDI

okan 1
(4) 431 08 98
Karanfil Sokak No: 3/10
Kızılay - ANKARA
Fax: (4) 434 59 03

okan 2
(4) 425 68 39
GAMA İş Merkezi No: 52
Kızılay - ANKARA

ALFA
(1) 280 14 97
Nispetiye Cad. Ata Ap.No. 3/F
Levent - İSTANBUL

ABAKÜS

runda değil) olmayan harfler kayboluyor ve sözcüğün yanındaki kutucukta yeri doğru olan ve olmayan harflerin sayısı gösteriliyor. R yeri doğru olan harf sayısını V ise yeri yanlış olan harf sayısını gösteriyor.

Sözcüğü bulunca oyunu kırmış oluyorsunuz (Allah allah, nasıl oluyor da oluyor). Bu işler bu kadar kolay olasaydı herhalde bütün softwareciler aç kalırdı. Şimdi sırada oyunu 'trainer' haline getirmek var (Yani sonsuz hak, vs.). Bunu siz yapmıyorsunuz ancak para karşılığında birilerine yaptırmalısınız. Şimdilik kimseyi tanımıyoruz. Sağ üstteki kitapları klikleyince çıkan menüden rehberi karıştırıp numaralar arayabilir, hatta bazen bulabilirsiniz de. Buradan bir TRAINER numarası bulunca telefonu klikleyin ve çıkan seçenekler yardımıyla kırdığınızoyunu trainer yaptırın. Evet bu iş de tamam. Şimdi oyunu çoğaltıp satmalıyız. Bilgisayarınızın drive'ını klikleyin ve çoğaltmak istediğiniz oyunu seçin. Tam 10 tane kopyaya sahipsiniz. Şimdi bilgisayarınızın solunda bulunan COPY disketlerini klikleyin. Açılan menüde kırdığınız oyunu seçin ve ilk önce oyunuza bir fiyat biçin, (satılabilmesini istiyorsanız fiyatı orijinali fiyatının onda biri olmalı, tabii oyun yeni ise). Sıranız geçtiğinde bazı uyanıklar oyun sipariş etmiş olacaklar. 'COPY' menüsünde bunların sayısını görebilirsiniz. Oyunu seçin ve 'Kopien verkaufen' ile kopyalarınızı satın. Eğer kopyalarınız biterse çoğaltmakta fazla gecikmeyin yoksa müşterilerinizi kaybedersiniz. Para kazandıkça bilgisayarcıya gidip yeni oyunlar alın. Aldıklarınızı vakit kaybetmeden kırın ve çoğaltıp piyasaya sürün. Fiyatları da makul düzeyde tutmayı unutmayın.

Herhalde bilgisayarcıda rafların üzerindeki hardware'ler dikkatinizi çekmiştir. Oradan alacağınız ilk şey modem olmalıdır. Tabii başlangıç olarak düşük hızlı bir modemle idare etmelisiniz ama modemden sonra bayağı para kazanmaya başlayacaksınız.



İşte oyunun son ekranı. Biraz (!) beklerseniz bir cheat öğrenebilirsiniz.

Şimdi size modemi nasıl kullanacağınızı anlatayım. Bir 'cracker' olduğunuz için modeminizi de kötü emellerinize alet edeceksiniz. Telefon rehberinizden firma telefonları edindikten sonra modeminize klikleyin. Hangi firmayı 'hack' edeceğinize karar verdikten sonra komik bir şekilde 'hack' işlemini gerçekleştiriyoruz. Modeminizin hızına göre fırmanın kodunu bulmak için 2-4 şansınız var. Kodun ekranda çıkan sayıdan büyük veya küçük olduğunu tahmin etmelisiniz. Kod genellikle 350-420 arasında oluyor. Bu işinizi kolaylaştırır sanırım. Kodu bulunca firmadan istediğiniz oyunu bedava olarak alabiliyorsunuz. Tek yapmanız gereken oyunu kırmak ve trainer haline getirmek (Pardon iki oldu!).

Zamanla kırdığınız oyunlar eskiyecek ve müşteri bulamayacaktır. O zaman oyunların orjinallerini diğer cracker'lara satabilirsiniz. Bu işlemi bilgisayarınızın sağındaki disket kutusunu klikleyerek yapabilirsiniz. Zaman zaman polis gelip kanun dışı kopya yaptığınız için bilgisayarınıza el koyacaktır. Bu durumda polise gitmeniz ve onu geri almanız gerekebilir. Karakolun kapsını klikleyerek polise rüşvet teklif edebilirsiniz. Merak etmeyin geri çevirmiyorlar. O kadar paranız yoksa bodrumun penceresini klikleyerek bodrumda bir araştırma yaparak bilgisayarınızı kendi kendinize arayabilirsiniz. Tabii yakalanmamaya özen göstermelisiniz.

Bilgisayarcıdan ikinci bir drive aldığınızda tek seferde 25 kopya yapabiliyorsunuz.

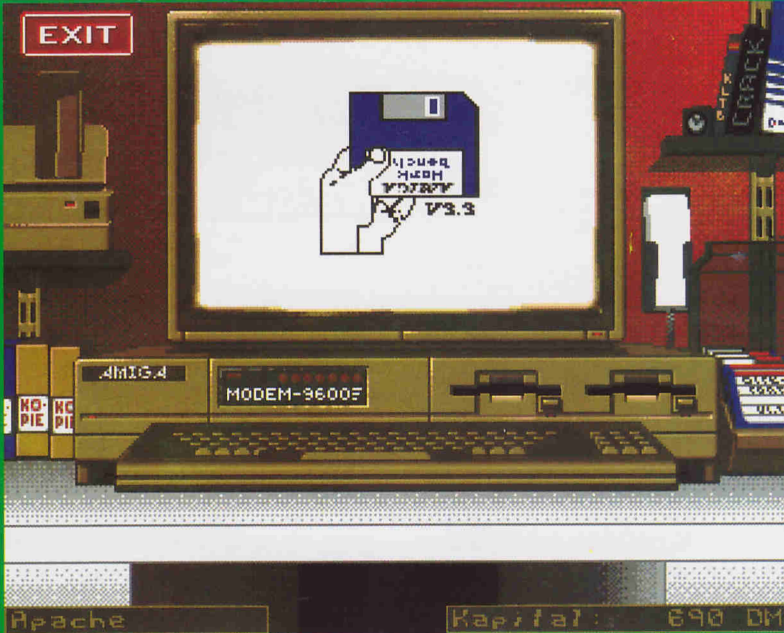
Yazıcı ise crack işlemlerinde size çok fazla kolaylıklar sağlıyor. Oyunu tek seferde kırmak olası hale geliyor.

Bunlardan başka sağ üstteki kitapları karıştırmak suretiyle genel bilgisayar bilginizi de arttırabilirsiniz. Bu size pek çok yerde büyük yararlar sağlayacaktır. Mesela crack sırasında size daha çok şans verilecektir. Ancak her denemenizde birşeyler kapamıyorsunuz. Fakat sabırlı olduğunuz sürece başaramamanız için sebep yok.

Arada sırada karşılaştığınız tatlı tatsız olaylar ise oyunun biberi tuzu. Bazen büyükanneniz ölüyor ve size miras kalıyor, bazen de kız arkadaşınızla buluşmadan önce çeşitli harcamalarda bulunuyorsunuz (100 DM kadar). Onun için 'Benim çok param var save etmeme gerek yok' demeyin. Yoksa kötü olur ha !

Evet oyunumuz açıklaması bu kadar. Netice itibarı ile bu oyunu crack işine ilgi duyanlara tavsiye edebilirim. Ama bu işle hiç bir ilgim yok diyorsanız oyunun öyle ahım şahım grafik ve müzikleri yok. Sadece bazı sample'lar gerçekçi. Alın bir kenarda dursun. Karmakarışık strateji oyunlarından sıkılırsanız bu oyunla oynarsınız. Hepinize bol oyunlu günler dilerim.

M. TOLGA KALE



Bilgisayarınız ve yan birimleri. Ah böyle bir sistemim olsaydı daha ne isterdimki ?

ZEUS SOFTWARE
2 Disket
512 KByte

SES 75
GRAFİK 60
GENEL 65



FLASH

BİLGİSAYAR









C- 64 VEYA AMİGA 'sını GETİRENE PC VERİYOR.



BİLGİSAYAR ALIŞ- SATIŞ
TAMİR VE BAKIM HİZMETLERİ

UYGUN TAKSİTLERLE

- **286 - 386 - 486 PC BİLGİSAYARLAR- AMİGALAR- COMMADORE 64'ler**
- EN YENİ AMİGA VE PC OYUNLARI
- MONİTÖRLER-RAM KARTLAR-DİSKET KUTULARI- MOUSE'lar ve MOUSEPAD'ler
- EKRAN FİLTRELERİ - JOYSTİCKLER - SÜRÜCÜLER - DİSKET ÇEŞİTLERİ
- YAZICILAR (PANASONİC - STAR - CITIZEN)
- C-64 TEYPLERE KAFA AYAR LEDİ TAKILIR.
- FİRMAMIZA ÜYE OLAN HERKESE İNDİRİMLİ VE TAKSİTLE ALIŞ VERİŞ İMKANI

VE DAHA NELER NELER!...

İŞTE AMİGA 1200

ESCORT COMPUTER



Genel dağıtımını yaptığımız Türkiyenin en çok satan oyunlarından birisi olan UMUT TARLALARI'nın 2. baskısını bizde ve bütün seçkin bilgisayarcılarda bulabilirsiniz.



UMUT TARLALARI SATIŞ REKORU KIRMAYA DEVAM EDİYOR.....

İSTANBUL VE TÜRKİYENİN HER YERİNE PTT İLE BİLGİSAYAR YAN ÜRÜNLERİ GÖNDERİLİR & ARŞİV LİSTESİNİ İSTEMEYİ UNUTMAYINIZ.

ADRESİMİZ : KOCAMANSUR SOKAK KEMAL HAN NO: 67/13 ŞİŞLİ - İSTANBUL
(ŞİŞLİ CAMİİ PASAJI ARKASI) TEL: 231 57 69 - 225 94 41

ARS Elektronik

PC AMIGA C-64

BİLGİSAYARLARI - OYUNLARI - PROGRAMLARI - YAN ÜRÜNLERİ SATIŞI

* KULLANILMIŞ AMIGA 500 ALINIR SATILIR PC İLE DEĞİŞTİRİLİR
* KULLANILMIŞ C-64 ALINIR SATILIR AMIGA İLE DEĞİŞTİRİLİR
* 600 DPI LASER PRINTER ÇIKIŞ HİZMETİ VERİLMEKTEDİR

Söğütlüçeşme Cad. Pavlonya Sk. No: 2/9 Kadıköy - İSTANBUL TEL: 337 35 97

DUYGU BİLGİSAYAR

AMIGA, COMMODORE 64, PC

BAHÇELİEVLERDE HİZMETİNİZDEYİZ

EN SON OYUN VE PROGRAM ÇEŞİTLERİ
AMIGA, COMMODORE 64 BİLGİSAYAR YAN ÜRÜNLERİ
BİLGİSAYAR TAMİRİ
TÜRKİYE'NİN HERYERİNE SİPARİŞLERİNİZ APS ÖDEMELİ GÖNDERİLİR.

TEL. : 553 22 33
556 98 78
FAX : 505 55 38

ADRES: SİYAVUŞPAŞA CADDESİ LALE SOK. ERGÜN İŞ HANI NO: 16/1 BAHÇELİEVLER-İSTANBUL

AY-SA COMPUTER

Amiga & C-64 & PC için

★ Çok geniş iş, müzik, animasyon, grafik ve oyun programları arşivi.
★ Disket, Joystick, kafa temizleme... vb. her türlü yan ürün ve donanım.
★ Şehir dışına kargo veya APS ile sipariş gönderilir.

Bağdat Cad. Talay Psj. No. 171/89
Küçükyalı-İSTANBUL
Telefon: 388 90 06

BUNDAN SONRA KADIKÖY PROBE ELEKTRONİK'TE HİZMETİNİZDEYİZ.

RIHTIM CAD. BAŞÇAVUŞ SOK. YAZICIOĞLU İŞHANI
NO: 37 KADIKÖY-İSTANBUL Tel: 349 88 30 - 338 57 85

BUKET BİLGİSAYAR

OYUN SALONU

- OYUN ÇEKİMİ
- AMIGA VE COMMODORE 64 ALIŞ SATIŞ VE TAMİRİ
- TEYP VE JOYSTICK TAMİRİ VE TÜM YAN ÜRÜNLER
- KULLANILMIŞ BİLGİSAYAR ALIŞ VE SATIŞI
- AMIGA'NIZI ALIP PC VERİYORUZ

ARAYIN GÖRÜŞELİM.

Osmanağa Camii yanı Pavlonya Sok. No:5
Kadıköy / İSTANBUL
Tel: 347 69 97 - 347 05 13

ŞİŞLİ AMIGA CENTER

AMIGA & COMMODORE-64
EN UCUZ OYUN ÇEKİM MERKEZİ
PAZAR DAHİL HERGÜN 09:00-23:00 ARASI AÇIK

HERŞEY ÇOK DAHA UCUZA
OYUN ÇEKİM FİYATI -.000 TL
DİĞER BİLGİSAYARCILARDAKİ 1 OYUN ÇEKİM FİYATINA
ŞİŞLİ AMIGA'DA 3 VEYA 5 OYUN ALABİLİRSİNİZ...

ZENGİN OYUN VE PROGRAM ARŞİVİ

EN YENİ, DERGİDE ÇIKMIŞ VE ÇIKACAK OYUNLAR

İSTANBUL DIŞINA KARGO VEYA APS İLE SİPARİŞ GÖNDERİMİ

BİLGİSAYAR ALIŞI, AYRICA SATIŞ VE TAMİRDE EN UYGUN FİYAT

BAZI FİYATLARIMIZ: PRINTER'LAR
(STAR LC-20, 344 DM.è CITIZEN SWIFT 90, 382 DM.
OKI ML 320E, 765 DM. è EPSON LX 1050, 479 $)

TELEFON : 231 75 47 (Adnan BİRİM)
ADRES : KEVSER SOK. FEZA APT. NO. 26/3
(ALT KAT) NİŞANTAŞI-ŞİŞLİ/İSTANBUL
TARİFİ : ■ RUMELİ CAD.'DEN GELİŞTE, "GOLDEN ÇİKOLATA" YANINDAKİ BAYTAR AHMET SOK. BİTİMİNDEN SOLA DÖNÜP, SAĞDAN İLK SOKAKBAŞI APARTMAN.
■ VALİKONAĞI'NDAN GELİŞTE, "EKMEK FIRINI" YANINDAKİ MADALYON SOK. BİTİMİNDEN ÖNCE SAĞA, SONRA SOLA DÖNÜP, SAĞDAN İLK SOKAKBAŞI APARTMAN,
■ OSMANBEY'DEN GELİŞTE, "BIGBURGER"İN BULUNDUĞU SOKAKTAN "SOSKO" ÖNÜNDEN GEÇEREK ŞİŞLİ BİRKAN YETKİN LİSESİ YANINDAN NİŞANTAŞI YÖNÜNE DOĞRU SOLDAN 2.NCİ SOKAKBAŞI APARTMAN.

GÜMRAH BİLGİSAYAR MERKEZİ

COMMODORE 64 - AMIGA - PC

Oyun, Muhasebe, Utility, Grafik ve Müzik Programları
Ram Kartlar, Joystick, Disket ve Tüm Yan Ürünler
Harddisk, Printer
ALIŞ - SATIŞ - TAMİRİ
Bir defada 5 oyun çektirin 2 oyun bedava verelim.
Bu ilanla gelen herkese 5 oyun çekimi bedava ve bilgisayar ürünlerinde % 10 indirim
Amiga'nızı alıp PC veriyoruz.
TEL: 352 15 60
Tamirhane Durağı Çınar Cad. No:10/B CEVİZLİ / KARTAL

BELLEK BİLGİSAYAR

★ Aidata PC - STAR - OKI - CITIZEN YAZICILAR
★ AMIGA, COMMODORE 64 ve TÜM YAN ÜRÜNLERİ
★ En yeni oyunlar, Joystick, Mouse türleri
★ Her türlü sarf malzemeleri ve aksesuarlar.

✔ Amiga-Dost Kulübü üyesi olun her ay 40 adet oyun çektirme hakkınız olsun.
✔ 20 oyun çektiren herkese 1 mouse pad ve ücretsiz oyun listesi.

Pazar günleri de açığız.

Bağdat Cad. No: 155/31 Maltepe - İSTANBUL Tel: 370 68 28 - 352 43 90

BLOB



Herkes cennete gitmek ister. Błob'da öyle. Blob oyun boyunca yukarı bakmaktan boynu ağrıyan oldukça şirin mavi bir damlacık. Aslında küçük mavi bir damlacığın bu gibi sorunları olmaması gerekir ama işte kaderde bir oyun kahramanı olmak da varmış. Eh, ne yapsın Blob, o da kaderini ellerinize terk ederek bütün oyun boyunca oradan oraya sıçrayıp duruyor. Aslında dışardan bakılınca oyun pek de zor görünmüyor. Hatta pek çekici bile gelmeyebilir fakat aslında tam 50 bölümlük bir oyun ve her yerde Blob'un düşmanları onun hedefine ulaşamaması için elinden geleni yapıyor. Bir de bol bol boşluğa atlamalar var.



Sanırım yukarı gitmeniz gerekiyor

Oyun bir çeşit derinlik hissi veren bir sistem üzerine kurulu. Çeşitli yerlerde çeşitli aletler, mesajlar çeşitli sıçrama yetenekleri veren taşlar ve tuzaklar mevcut. Bazı taşlarda ise hiç sıçranamıyor. Genel hatlarıyla bakılacak olursa 8-bit klasiklerinden Bounder'a oldukça benziyor.

Bölümler oldukça garip, ilginç, v.s. Aslında oyunda verilen derinlik hissi ve oyunun genel yapısı "böyle bir oyun nereden akıllarına gelmiş yahu" gibi sorular getiriyor akla. Blob gerçekten uzun zamandan beridir görmediğiniz kadar çekici, eğlenceli ve değişik bir oyun.

Bölüm Atlama

Bölümlerin tamamlanması iki ayrı yöntemle yapılabiliyor. Birinci ve kolay olanı, üzerinde EXIT yazan taşa gitmek. Hmm, bu bana biraz fazla normal geldi... Eh, bunu tahmin etmemiştiniz değil mi? İkinci ve zor olanı ise bölümdeki tüm toplanabilir zımbırtıları toplayarak bölümü bitirmeye hak kazanmak. Bu size ilk bölümlerde kolay birşeymiş gibi gelebilir fakat ilerledikçe (ve sonsuz boşluğa yuvarlanıp Blob kaybettikçe) bunun bu kadar da kolay olmadığını anlayacaksınız. Ayrıca EXIT taşını bulmak ta o kadar kolay değil, bu taş bazen görünmüyor ve bir düğme ile ortaya çıkıyor, bazen görünüyor fakat gidilemiyor, çünkü önce oraya giden yola bir köprü açılıyor. Bunun gibi birçok örnek verebilirim, en iyisi oynadıkça kendiniz bulun. Ayrıca, oyun gerçekten iyi joy kontrolü gerektiriyor. Bunu yıllar yılı joystick sallayan birinden duyduğunuz için gerçekten inanmalısınız. Hem oyun o kadar çekici ki, isteseniz de istemeseniz de elinizi alıştırıyorsunuz. Kontrollere gelince, üç boyut sistemi ekran görüntülerine bakarak anlaşılamaz. Siz oyunun üç boyutlu ortamının iki boyuta yansıtılmışını anlayıp alışmaya çalışırken tüm kabaklar Blob'un başına patlıyor. Eh, oyun kahramanı olmak o kadar da kolay değil!

Hoooppaaaa

Evvet, artık ana hedefinizi ve kontrol sistemini öğrendiniz (hm hm tabii). Gelelim oradan oraya sıçrarken dikkat etmeniz gereken şeylere; Bastığınız taşlar değişik renklerde ve her rengin ayrı bir anlamı var (bu cinayet filmlerinde katilin uşak olması gibi birşey olsa gerek). Kırmızı renkli taşlar sizi iyice yukarı zıplatır, böylece normalde zıplayabildiğinizden çok daha yukarılara çıkabilirsiniz. Bunun yanında, mavi taşlar ise bütün sıçrama enerjinizi emerek normalde çıkabildiğinizden çok daha az sıçramanıza yolaçarlar. Bir de buzlu taşlar var, bunlar ise biraz daha tehlikeli taşlar. Çünkü bu taşlara bastığınızda Blob üzerindeki yön kontrolleriniz kayboluyor Blob'un kocaman mavi ayakları kaygan buz üzerinde bir oraya bir oraya gitmekten sizin joy'un yönlerine yaptığınız baskıya ve ekrana doğru bağırmalarınıza tepki gösteremiyor, böylece Blob taşın herhangi bir tarafından kayarak kendini boşlukta buluyor. Bu sırada onu



Dikkat takip ediliyorsunuz.

kurtarmak ve sağ salim yere bastırmak ise tamamen reflekslerinize kalıyor. Tabii indiğiniz zemin yeterince sağlam değilse çatlamaya başlıyor ve hemen yer değiştirmezseniz kırılıp yok oluyor, eh yine boşluktasınız -kolay gelsin-. Bir de bahsetmem gereken vantilatörler var, bunlar ise bazen yukarı hava veriyor, bazen de aşağı. Yukarı verdiğinde Blob bu hava koridorunun içinde yüzerek olabildiğince yukarı çıkabiliyor. Tabii havayı aşağı verdiğinde neler olduğunu tahmin ediyorsunuzdur, Blob çekilen hava yüzünden hızla yere yapışıyor. Fanlar genellikle bölümlerin gizli yerlerini bulmanıza yardım ediyor fakat çoğunlukla hedefini ayarladığınız bir atlayışı bozmaktan başka bir şeye yaramıyorlar.



Yiheov, bir level daha bitmek üzere.



Çeşitli yerlerde bastığınızda "klik" sesi çıkaran ve birşeyler yapan düğmeler var (hmm, oldukça şüpheli). Bunlar ise bölümün biryerlerindeki gizli taşları orataya çıkaran mekanizmayı çalıştırıyor, böylece gitmeniz gereken yerlere gerekli bağlantı ortaya çıkıyor. Tabii herzaman işler o kadar kolay değil, bazen çok iyi ayarlanmış atlamalar yapmak gerekiyor, bazen o da yeterli gelmiyor ve biraz da şans gerekiyor. Eğer beceremeyip de düşerseniz, çok fazla düştüğünüzde Blob biryerlerini incitebilir. Bu özellikle kırmızı taşlarda çok yükseğe sıçrayıp başka yerlere düştüğünüzde oluyor.

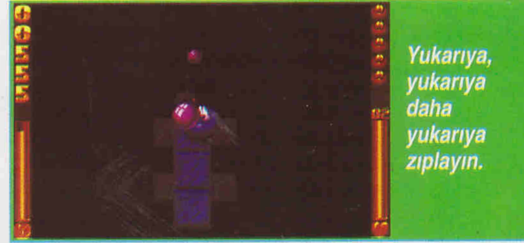


En çok göreceğiniz ölüm şekli olan sonsuzlukta kayboluşta Blob'un yüzü çok komik bir hal alıyor. Ağzını sonuna kadar açarak var gücüyle bağırıyor ama ne fayda, bir joy hareketiyle Blob'un zıpzıp dünyasından ayağını kaydırıyorsunuz. Blob incindiğinde ise giderek ağlamaklı bir hal alıyor, her aksi harekette daha da kötüleşiyor ve sonunda patlayarak yok oluyor (ne acıklı bir ölüm).

Taşlar tamamen kaybolmadan kendinize sağlam bir zemin bulun.

Oyunda kullanılan grafikler günümüz şirin platform oyunları kategorisinde mükemmel mertebesinde. Platfromların yaklaştıkça belirginleşmesi ve uzaklaştıkça kaybolması ise bizim democuları bile hayran bırakacak nitelikte. Ayrıca yüksek biryerden sonsuz boşluğa düşerken gelip geçen taşlardan birine inmeye çalışıp başaramamak ise oldukça panikletici.

"MÜKEMMEL DEĞİŞİK BİR OYUN" demek gerçekten de tam yerinde olur sanırım. Gelecek bölümün bulunduğunuzdan daha da garip olacağını düşünmek insana daha da çok oynama hırsı veriyor. Ancak her yeni bölümde zavallı mavi Blob'un sonsuzlukta kayboluşunu tekrar tekrar izlemek biraz da üzücü, ama sizin gibi bir kaharaman tarafından yönetildiği sürece tekrar tekrar deneyeceğinden eminim, başarana kadar.


Yukarıya, yukarıya daha yukarıya zıplayın.

Şirin bir platform oyunu ve *Nebulus* gibi çok farklı ve yeni bir bakış açısı olması ona tam anlamıyla bir klasik olma hakkı kazandırıyor.

Çilek Bahçe

SES		GRAFİK
83	CORE DESIGN 1 MByte 1 Disket Billboard'da 7 numara	78

GENEL 82

Oyuna başlamadan önce çok şık bir demo sizleri bekliyor. Arkanıza yaslanın ve bu kısa demo'nun tadını çıkartın.

SOCCER KID

Şimdiye kadar hiç karşılaşmadığınız bir platform türüne hazırlanın. Bu oyun platform oyuncularının hayatını değiştirecek.



1994 yılında Amerika'da düzenlenecek dünya kupasına kadar bu olayla ilgili daha bir çok oyun göreceğiz galiba. Bu oyunların çoğu da tabii ki futbol simülasyonları veya menajerlik oyunları olacak (gerçi benim fikrimi sorarsanız Sensible Soccer veya GOAL! varken yeni çıkacak futbol simülasyonlarına pek ihtiyaç yok). Bu kupa ile ilintili yapılan ilk oyun olan Soccer Kid diğer futbol oyunlarından biraz farklı, çünkü herşeyden önce bir spor simülasyonu veya menajerlik oyunu değil, bir platform oyunu. Yalnız alışıla gelmiş platform oyunlarından biraz farklı. Oyunu hazırlayan Krisalis firması oyunu sadece futbol üzerine kurmaktansa platform türü bir oyun yapmayı tercih etmiş, çıkan sonuç bence görülmeye değer, sizin de beğeneceğinizi düşündüm.

Sokakda başlayan oyunumuz çok çeşitli yerlerde devam ediyor.

Oyunun hikayesi ise şöyle: 1994 yılında Amerika Birleşik Devletleri'nde dünya kupası finali başlamak üzeredir ve stadyum dünyanın en büyük spor organizasyonlarından birini seyretmek için toplanan yüzbinlerce sporseverin istilasına uğramıştır. Kahramanımız Soccer Kid ise İngiltere'deki evinde televizyonun karşısına oturmaktadır. Bu sırada uzayda gezegenimizden fazla uzak olmayan bir yerde, uzay korsanı Scab, uzay gemisinde oturmuş muhteşem ganimetine ekleyebileceği nadide parçalar için uzayı taramaktadır. Dünyayı taradığı sırada birden stadyumun arkasında sergilenen, pırıl pırıl dünya kupasını görür ve "Aha!!, tam kolleksiyonuma göre bir parça" diye düşünür. Dünya'ya balıklama bir dalış yapar ve kupayı çalar. Kupayı alıp uzaya geri dönerken tam atmosferden çıkacağı sırada geçmekte olan bir asteroid ile çarpışır. Asteroidle çarpıştığı sırada kupa gemiden fırlar ve beş parçaya ayrılıp dünyanın beş ayrı bölgesine düşer. Kupanın çalındığını gören Soccer Kid ise hemen konçlu futbol çoraplarını ve futbol ayakkabılarını giyer, topunu da yanına alarak yollara düşer. Amacı beş parçayı toplayarak kupayı geri götürmek ve futbol severlere problemsiz, futbol ile dolu dünyalarını geri vermektir.

Artık sıra oyuncumuza gelmiştir. Sayın oyuncu burada Soccer Kid kimliğine bürünerek joystick'ini eline alır ve topu yardımıyla pek çok bilmeceyi çözerek ilerleyeceği yolculuğuna başlar.

Bu yolculuk sizi beş ülkeye yani, Amerika, Rusya, İngiltere, Japonya ve İtalya'ya götürecek. Her ülke, ülkenin özelliklerine göre tasarlanmış grafiklerle süslü üçer bölüme ayrılmış, bu üç bölümden her biri ise ikişer bölüme ayrılıyor. Bunlardan başka beş tane bonus bölüm ve birkaç tane de gizli bölüm var. Her bölümün sonunda ise bir bölüm sonu yaratığını yenmeniz gerekiyor. Bu yaratıklar bulundukları ülkenin özelliklerine göre farklı şekillerde karşınıza çıkacaklar. Örneğin Japonya'da karşınıza çıkan bölüm sonu yaratığı bir Sumo güreşçisi. Yaratıkların animasyonları ise harika.

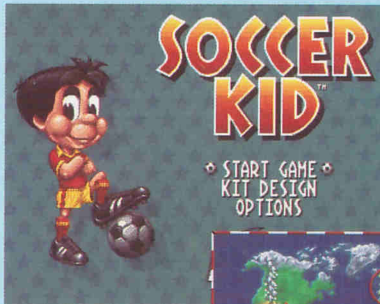


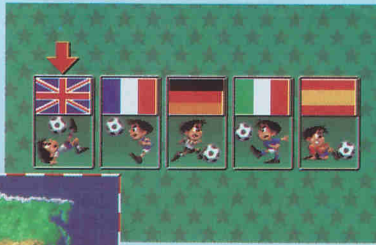
Sakın ha ! Kartları toplamayı unutmayın.

Şimdi de oyunda yapmanız gerekenlere bir göz atalım. Zamana karşı yarışırken bir çok zorluğu da aşması gereken kahramanımızın elindeki yegane silah sevgili futbol topu. Karşısına çıkan engelleri futbol topuyla vurarak yolunuzdan kaldırması gerekiyor.

Futbol topunun animasyonları sonderece gerçekçi ve hareketleri Pinball Dreams'deki topun hareketlerine benziyor. Yani top çarptığı yerden zıplayarak geri dönüyor. Genelde yapmanız gerekenler ise şöyle: her bölümde toplamanız gereken 11 tane futbolcu kartı var. Bu kartlar ağaçların tepelerinde, kanalizasyonlarda, hatta havada asılı bile bulunabiliyor. Her bölümde yeterli sayıda kartı topladıktan sonra bir bonus bölüme giriyorsunuz. Bonus bölümlerde yapmanız gereken platformlardaki engelleri aşarak yukarılara çıkmak ve en burada bulunan kayıp kupa parçasını almak. Ana bölümler gibi bu bölümlerde de zaman sınırlı, yalnız oyunun yapımcıları burada pek cömert davranmamışlar. Yalnız ana bölümlerdeki bütün kartları toplarsanız bu bölümlerde de üç hakkınız oluyor. Bu şekilde ilerleyerek beş kupa parçasını bir araya getirdiğinizde kupa eski haline dönüyor ve "Game Over". İşte kısaca oyun böyle. Tabii ki laf söylemek kolay. Biraz da oyunun güzelliklerine değinelim.

Oyunun menü ekranları tamamen joystick ile kumanda ediliyor.





TOP KONTROLÜ

Oyuna başladıktan bir süre sonra farkediyorsunuz ki Soccer Kid platformlar arasında ayağında topuyla hoplayıp zıplamaktan öte topuyla bir çok şey yapabiliyor. Futbol delisi kahramanımız futbol topunun yardımıyla oyundaki kötü adamları devirip ulaşılması imkansız yerlerdeki bonusları, enerji artırıcıları rahatça toplayabiliyor. Kahramanımız 15 ayrı hareket yapabiliyor. Bunları joystick ile kolayca becerebilirsiniz (tabii ki başta biraz zorlanabiliyorsunuz). Bu hareketler arasında rövoşata, kafa atma, topun üzerinde dengede durabilme, kuvettli vole vurabilme gibileri bulunmakta. Bu arada dikkat etmeniz gereken en önemli şey ise dolaşırken topunuzu bir yerlerde bırakmamak veya sivri bir şeylere çarparak patlamasını önlemek. Eğer topsuz ilerlemeye çalışırsanız yolda karşılaşacağınız düşmanlar (kaykaylılar, bisikletliler, v.s.) sizi bayağı zorlar hatta bunları geçmeniz neredeyse imkansızdır. Ayrıca bazı yerlerde de topu trambolin gibi kullanmanız da gerekmekte.



Futbolcu'nun ağaçta işi ne ?

Bütün bunlardan öte kahramanımızın ve topun animasyonları ayrıca da bölümlerin grafiklerinin üzerinde çok uğraşıldığı belli, çünkü gerçekten çok güzeller. Oyunda özellikle bahsedilmesi gereken iki de bölüm var ki bunlar gerçekten çok güzel ve sıra dışılar. Bunlardan biri Japonya'daki Bullet Train (süper tren, mermi tren) diğeri ise Rusya'daki savaş gemisi. Bullet Train pek çok vagondan oluşmakta ve son hızla Japonya'yı katetmekle uğraşıyor. Trene geçtiğiniz anda oyun ani bir şekilde normalin tersine sağdan sola doğru kaymaya başlıyor ve siz de aniden beliren tünellere dikkat etmeye çalışıyorsunuz (yoksa hafif bir başağrısı hissedebilirsiniz). Burada her vagonda toplanması gereken bir çok şey var. Savaş gemisi için de aynı şeyler söylenebilir, gerçi burada tüm Rus donanması ve çeşitli tuzaklara karşı oynamak zorundasınız. Bahsetmek istediğim son bir şey ise Japonya'da fabrikaya girdiğinizde karşınıza çıkan (ki bence düşmanlar içinde en garibi) robotlar. Bunlar ilk kez vurduğunuzda tuhaf bipler çıkararak dönmeye başlıyorlar, ikinci kez vurduğunuzda ise yok oluyorlar fakat güzel olan yaratıkların animasyonları. Oyundaki sesler de oyuna sizi bağlayabilecek kadar güzel ama çok da özel değil. Neyse, oyunla ilgili söylenebilecek şeyler bu kadar. Son olarak da firmaya oyun süresince disk değiştirme işlemini ellerinden geldiğince az tuttukları için teşekkürü bir borç bilirim.



Uff, merdivende top koşturmak da bayağı zor. Ama yine de eğlenceli.

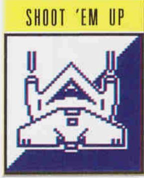
Ohrenk Tümsencik

SES	KRISALIS	GRAFİK
87	4 Disket, 1 MByte, Billboard'da 4 numara	80

GENEL 92



BLASTAR



Hmm, Core Design'dan yine güzel bir oyun. Güzel açılış animasyon ve müziklerinden sonra oyunun menüsüne geliyoruz. Menülerden, oyun sırasında müzik mi yoksa ses efekti mi çıkacağını, joystick ve diğer shoot'em up oyunlarında da olan genel ayarlamalardan sonra oyuna başlıyoruz. Joystick'inizi sağa sola çekerek yön belirleyebiliyorsunuz, ileri iterek hızlanma, ateşe basarak da ateş ediyorsunuz (Bulması saatlerimi aldı!!!). Yalnız dikkat edilmesi gereken nokta çok hızlanmamak, yoksa önünüze çıkan düşman gemileri tarafından vurulmak çok kolaylaşıyor. İlk bölümde amacınız üç ana hedefi yok etmek. Alt tarafta görünen radarda yeşil noktalar düşman gemilerini belirtiyor, ana hedefler radara girince radarın şekli değişiyor ve üstünde TARGET yazmaya başlıyor, işte oradaki kırmızı nokta ana hedef!

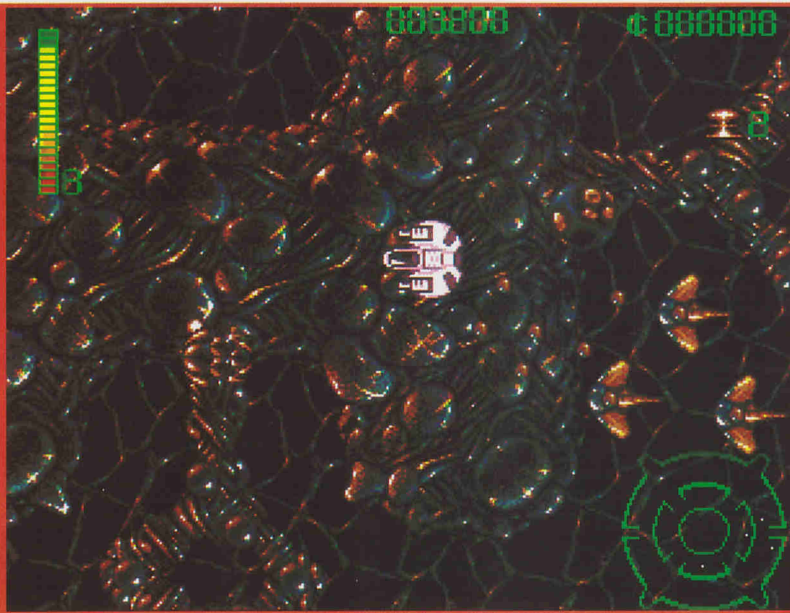
Ana hedefleri yok ederken en önemli taktik etraftaki sabit ve devamlı ateş eden düşmanlardan kaçarak ana hedefi tahrip etmek. Bu arada tabii düşmanlardan kalan puan, enerji, ek yaşam gibi malzemeleri de toplamayı ihmal etmemeli. Bölüm aralarında ise gayet zorlu 'Bölüm Sonu Canavarı' adı verilen kaka yaratıklar (öcü) çıkıyor, herbirini yok etmek için bayağı zorlanacaksınız (Joystick'lere dikkat). Ama sakın canavar ölünce joystick'i bir kenara bırakıp rahatlamaya kalkmayın, ölen canavarın içinden bir yenisi çıkabiliyor! İkinci bölümde ise arka plan bir code (programcılık) şaheseri, dalgalanma oldukça gerçekçi ve bir o kadar da güzel yapılmış, burada ise sayıları daha çok olan ana hedefleri yok edip ortalarda bir yerde bulunan bir büyük hedefi havaya uçurmak. Bu arada aklıma gelmişken söyleyeyim, kazandığınız paralarla ek silahlar alabiliyorsunuz, yani tahrip gücü ve atış sayısı daha yüksek olan silahlar. Yalnız, oyunun ufak bir sorunu var, bana göre gereksiz sayıda disk değiştirtiyor, ama oyunu oynarken hepsini unutuyorsunuz, zaten hızlı yükleme yapıyor. Bu tip oyunlar bize A500'ün henüz ölmediğini, içinde daha çok çıkarılıcak cevher olduğunu gösteriyor, bunu becerebilen birkaç firmadan biri olan Core Design da bunu zaten biliyor. Bence Core Design gibi güzel code yapan başka bir firma ise Team 17, yanlız her oyununa bakıp da esas Team 17 ekibinin programladığını zannetmeyin. Blastar'ı A1200'de test edebilecek vaktim olmadı, o yüzden çalışıp çalışmadığını bilemiyorum ama Core Design yaptığına göre çalışması lazım, hatta belki de oyunun içine sadece AGA makinalarda gözükecek şekilde birkaç efekt koymuşlardır. Bu oyunun da kısa sürede AGA versiyonunun çıkacağı ve Core Design'ın da en kısa sürede AGA makinalara geçeceği yeni gelen haberler arasında, kimbilir belki de bu oyunu CD-32'de de görürüz (CD-32'yi nezaman göreceğimiz ise şüpheli!). Bu arada oyundan bayağı uzaklaştım ama bazı düşüncelerimi sizlere ulaştırmak istiyorum. Amiga ilk çıktığında diğer bilgisayar firmaları arasında büyük bir şok yaratmıştı, sebeplerini zaten biliyorsunuz. Ama Amiga'nın yıllarca aynı hardware konfigürasyonunu koruması onu biraz geride bıraktı, gelen en büyük son darbe de birçok yazılım şirketinin Amiga'dan desteğini çekmesiydi. Kırıcı gruplar Amiga'da çıkan oyun ve programları daha saniye kaybetmeden piyasaya sürüyorlar, aslında bu en büyük etken. Şimdi ise AGA sayesinde Amiga ikinci şoku yaratmak üzere, tabii software desteği kesilmezse...

PC piyasası ise çok büyük bir hızla CD teknolojisine yöneliyor (hatta bazı oyunlar sadece CD için çıkmaya başladı bile), sebebi ise CD'de çıkan oyunların kopyalanma imkanının olmaması, çok büyük ses ve gra-



Ateş serbest...

Yaşamak için öldür.



Sakın arka plan grafiklerine dalıp gitmeyin, sonunuz kötü olabilir.

fik datalarının bir diske sığdırılması ve maliyetin hemen hemen aynı olması. Örnek olarak Indiana Jones'un CD versiyonunda bir satır yazı yok, hepsi stüdyoda profesyonel kişiler tarafından seslendirilmiş konuşmalar halinde ve fiyatı disk versiyonuyla aynı. İnşallah CD oyunları çok yakın zamanda Amiga'da standart olur ve yazılım korsanlığının önüne geçilir, bu işte öncü de CD-32, hem diğer rakiplerine göre daha ucuz, teknik yönden de oldukça üstün ve şu anda bile birçok oyun çıkma aşamasında. İnşallah ülkemize de çok yakın sürede bilgisayar yazılımları için bir yasal düzenleme gelir ve profesyonel düzeyde kullanıcıya hitap edebilen ve şu anda para kazanamayan kesimin değeri anlaşılır. Siz okuyuculardan isteğim, en azından yerli yapımları kopyalamamanız veya kopyasını almamanız, yoksa birçok alanda olduğu gibi bilgisayar alanında da tamamen dışarıya bağımlı hale geleceğiz. Hatta yabancı oyunların Türkçe versiyonları sadece bir rüya olarak kalacak...

Eee, şey, aslında Celal bu tür şeylerin oyunlarda yazılmasına bayağı kızıyor ama bize sözünü verdiği SON SÖZ köşesini aylardır açmadığı için ben de küçük bir kaçamak yaptım. Sanırım bu seferlik sorun olmaz. Hah!? Blastar mı dediniz, bence alıp oynamanız gereken güzel bir shoot'em up oyunu, uzun süredir bu tür oyun göremiyorduk ve eskileri de artık arşivlerden bile silindi, ayrıca nasıl olsa üç disket ve çok para vermeniz de gerekmiyor, değil mi?

İyi eğlenceler...

EMRE TUNCER

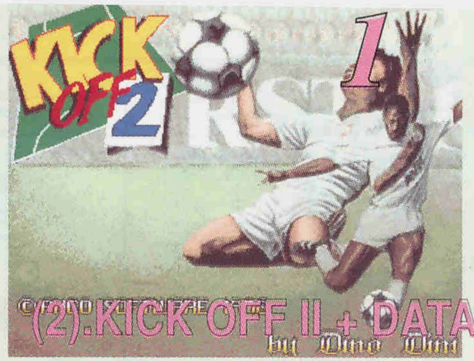


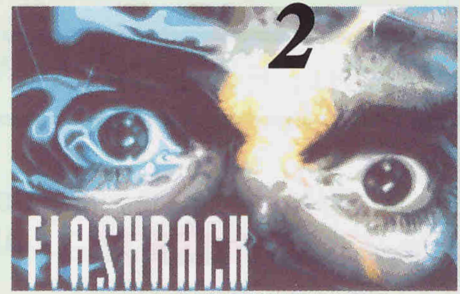
Görünüşüne aldanmayın, kolayca halledebilirsiniz.

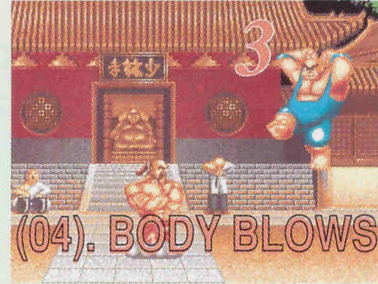
SES	Core Design 3 disket 1 MByte Billboard'da 4 numara	GRAFİK
76		84

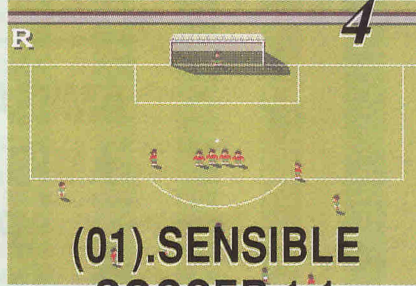
GENEL 85

EN İYİ 50









(01).SENSIBLE SOCCER 1.1

↘ 05.(03).GOAL!
↗ 06.(07).LEMMINGS 2
↘ 07.(05).STREET FIGHTER II
↗ 08.(10).DESERT STRIKE
↘ 09.(08).ANOTHER WORLD
↗ 10.(17).LOTUS III
↔ 11.(11).PROJECT X
↗ 12.(22).THE CHAOS ENGINE
↘ 13.(12).MONKEY ISLAND II
↗ 14.(16).WINGS
↘ 15.(14).SHADOW OF THE BEAST III
↗ 16.(23).PIRATES
↗ 17.(18).BAT II
↗ 18.(25).TV SPORTS BASKETBALL
↗ 19.(20).SUPER TETRIS
↘ 20.(19).SUPER FROG
↘ 21.(13).THE MANAGER
↘ 22.(21).MOONSTONE
↗ 23.(33).PINBALL FANTASIES
↘ 24.(17).LOTUS II
↗ 25.(24).SENSIBLE SOCCER 1.0
↔ 26.(26).ARABIAN NIGHTS
↗ 27.(32).CIVILIZATION
↗ 28.(42).FINAL FIGHT
↗ 29.(63).POPULOUS II TG
↘ 30.(29).INDIANA JONES IV (ADV.)
↗ 31.(41).WING COMMANDER
↗ 32.(45).LEMMINGS + DATA
33.(---).SUPREMACY
↗ 34.(38).DUNE
↘ 35.(30).PREMIERE
↘ 36.(34).MYTH
↗ 37.(39).WAX WORKS
38.(--).GUNSHIP 2000
↘ 39.(15).ENTITY
40.(--).PRO TENNIS TOUR 2
↘ 41.(31).PINBALL DREAMS
↗ 42.(46).EYE OF THE BEHOLDER II
↘ 43.(36).ZOOL
↗ 44.(52).TRANSARCTICA TG
↘ 45.(35).DARK SEED
↗ 46.(49).TURRICAN II
↘ 47.(27).CURSE OF ENCHANTA
48.(--).WALKER
↘ 49.(48).EPIC
↘ 50.(28).JAGUAR XJ220

TG: Listeye tekrar girenler, YG: Listeye yeni girenler

KAZANANLAR:

Osman Hoşnut **A500PLUS**

Zafer Yurtseven **6 Ay *AMIGA* +Manyetik Paket Aboneliği** , *Bilge Aygün* **6 Ay *AMIGA* Dergisi aboneliği**

KATILMAK İÇİN:

En beğendiğiniz 20 oyunu beğeni sıranıza göre yazın. Kullandığınız bilgisayarı, yaşınızı ve adresinizi ekleyin. Eğer dergilerinizin bir arkadaşınıza gitmesini istiyorsanız, onun ad ve adresini ekleyin ve hemen adresimize gönderin. Gelecek ay kazanan siz olabilirsiniz! Adresimiz:

AMIGA Dergisi PK 41 - 81311 Bahariye İSTANBUL

Billboard



PUZZLE & QUIZ

1- Lemmigs 2
2- Super Tetris
3- Push Over
4- Dynablaster
5- Lost Vikings
6- One Step Beyond
7- Morph
8- Wizkid
9- Steg
10- Humans



RACING

1- No Second Prize
2- Lotus Turbo Challenge III
3- F-17
4- Lotus Turbo Challenge II
5- Nigel Mansell's World Champ.
6- Jaguar XJ 220
7- Road Rash
8- Super Cars 2
9- Stunt Car Racer
10- Vroom



ADVENTURE

1- Darkseed
2- BAT II
3- KGB
4- Monkey Island II
5- Curse Of Enchantia
6- Ween - The Prophecy
7- Nippon Safes
8- The Legend of Kyrendia
9- Lure of Temptress
10- Secret of Monkey Island



BEAT'EM UP

1- Street Fighter II
2- First Samurai
3- Myth
4- Body Blows
5- International Karate
6- Budokan
7- Final Fight
8- Pit Fighter
9- Double Dragon III
10- Ninja Wariors



FLIGHT SIMULATION

1- Gunship 2000
2- A320 Airbus
3- Wing Commander
4- B-17 Flying Fortress
5- Flight of the Intruder
6- F-19 Stealth Fighter
7- A-10 Tank Killer
8- Red Baron
9- Birds of Prey
10- Air Support



ARCADE ADVENTURE

1- Another World
2- Flashback
3- Beast III
4- Hare Raising Havoc
5- Indiana Jones & Fate of Atlantis
6- Mercenary III
7- Rome AD 92
8- Sword of Honour
9- Schelober's Quest For A Babe
10- Heimdall



BAT & BALL

1- Pinball Fantasies
2- Arkanoid II - Revenge of DOH
3- Shuffle Pack Cafe
4- Bunny Bricks
5- Arkanoid
6- Botics
7- Pinball Dreams
8- Titan
9- Ballistix
10- Lords of War



ROLE PLAYING

1- Might & Magic III
2- Fate Gates of Dawn
3- Ishar 2
4- Abondoned Places 2
5- D.M. - Chaos Strikes Back
6- Blade Of Destiny
7- Eye Of The Beholder II
8- Waxworks
9- Son Of Empire
10- Legends Of Valour



ARCADE STRATEGY

1- Dune II
2- Syndicate
3- Elite & Elite II
4- D.Day
5- Armour Geddon
6- Universal Warrior
7- Starglider II
8- Transarctica
9- Pirates
10- Dragon's Breath



LAND & SEA SIMULATION

1- M1 Tank Platoon
2- Silent Service II
3- Team Yankee II
4- Team Yankee
5- Silent Service
6- Sherman M4
7- Operation Spruance
8- Conqueror
9- Advanced Destroyer Simulator
10- Red Storm Rising



PLATFORM

1- Arabian Nights
2- Woody's World
3- Sleepwalker
4- Soccer Kid
5- Traps & Treasures
6- Yo! Joe!
7- Blob
8- Global Gladiators
9- Zool
10- Entity



STRATEGY

1- Power Monger + Data Disk
2- Utopia + Data Disk
3- History Line 1914-1918
4- Patrician
5- A. Art Of War In The Skies
6- Hannibal
7- Civilization
8- Populous II
9- Mega-lo-Mania
10- Battle Isle - T. M. Of Chromos



SHOOT'EM UP

1- Project X
2- Walker
3- Chaos Engine
4- Blaster
5- SWIV
6- Desert Strike
7- Turrican 2
8- Silk Worm
9- Firehawk
10- Turrican



SPORT SIMULATION

1- GOAL!
2- Nick Faldo's Golf
3- Championsship Manager 93
4- J.W. Competition Of Darts
5- Kick Off II + Data Diskleri
6- Sensible Soccer 92-93
7- G.G. World Class Cricket
8- International Rugby
9- Jimmy White's WW Snooker
10- Football Tactician 2


Lee Cooper